GAMER Culture · Entertainment · Game

游戏·人



2005.7. Vol.13

滩边旧拾 **决战——反法西斯战争**
胜利六十周年纪念特辑

幻影斗技 **撼天之道**
——论格斗游戏中的真实武学

[同人剧院]
巴黎前夜·古妮西露篇
（《樱大战》官方小说）

[映画馆]
原力与太空歌剧
——32年的《星战》传奇

传世之书 改变世界的
三十大传世之作

斑斓之书 **从爱琴海到奥林匹斯山**
——古希腊神话与传说

[游人小说]
追梦
游戏志 十年

卷首特稿
游戏世界

特别企划
逆转真人SHOW
——《逆转裁判》真人版选角无责任预测

本辑赠品



游戏·人主题清凉扇


levelup.cn

纯洁

文 泰坦

记得前些年在某一本《心灵鸡汤》上面看到过一个很短的故事。

说是有个小男孩的姐姐生了急病，需要输血，诊所一时找不到合适的血浆，医生查看记录发现小男孩的血型与姐姐相同，于是便对他说：你愿意为姐姐献血吗？小男孩犹豫片刻，点点头答应了。医生从男孩身上抽取了一些血液输给姐姐，救了姐姐一命。小男孩坐在角落里一声不吭，看到姐姐恢复生机之后，他怯生生地问医生：我为什么还没有死呢？医生愕然，小男孩说：人没有血液不是会死吗？医生不觉莞尔，原来小男孩刚才误以为要将全身的血液都献给姐姐。

这个故事给了我刹那间的感动，小男孩误以为自己会死，他在片刻犹豫之后做出的选择会不会是我们一生都没有勇气做出的？孩子很小，他当然不知道他的选择会让自己错过什么：花花世界，芸芸众生，黄金屋、颜如玉……这所有的所有都会因为一个单纯的决定而不复存在——所幸，他本来也不知道这些。但他知道自己和姐姐之间也许只有一个人能活下去，他选择了姐姐。

据说世界上很多勇敢的选择都是基于某种无知而产生的，尤其是物质生活，你了解得越多，顾虑也就越多——同时也会愈发地不满足。最后一点是老生常谈了，也许十年前俄罗斯方块和遥控玩具汽车可以让你为之疯狂，但今天不行了，今天《FFXII》的画面可能都不入你的法眼，今天你有更激情的娱乐项目……俄罗斯方块和遥控玩具汽车都没有变，变的是我们的心。比起从前，今天能够让我们快乐的成本飞涨了千万倍，集成一亿晶体管的奔腾四、搭载CELL芯片的PS3，似乎都不能带走我们的忧郁，可这些呆板的硅电路却吸引了我们的欲望，问问自己，是不是因为这些物质享受，我们才舍不得放弃生命呢？

有位名人说，丰富的科学知识让我们越来越多地看到世俗价值，越来越忽视无形的价值，人生停留在纯洁之中的时间越来越短。想想也对，每个小男孩都会长大，找到自己的生活和理想，懂得生命的珍贵，但愿成长的代价不是失去纯洁的心灵。

2005.7.20

《游戏·人》第十三辑CD曲目



CD1 流行游戏歌曲全集

01 《樱大战V 再见，吾爱》Opening – 地上の战士
02 《新天魔界IV 另一个故事》Ending – まだ见ぬ人
03 《高达 真冒险谭 失落的G之传说》Opening – Take a Chance
04 《英雄传说III 白发魔女》Ending – 空の果てへ
05 《英雄传说III 白发魔女》Opening – 时の向こう侧
06 《NAMCO × CAPCOM 梦幻大作战》Opening – すばらしき新世界
07 《NAMCO × CAPCOM 梦幻大作战》Ending – Someday Surely, Beneath the Moonlight
08 《樱大战V 再见，吾爱》插曲 – ここはパラダイス
09 《钢之炼金术师3 继承神明的少女》Opening – 悲しみのキズ
10 《不可思议的游戏 玄武开传 外传 镜之巫女》Opening – 永远の花
11 《不可思议的游戏 玄武开传 外传 镜之巫女》Ending – Cross
12 《荒野兵器4》Ending – as time goes by ～仆等は忘れない～
13 国内玩家原创歌曲 – 蓝色巴乔
14 国内玩家原创歌曲 – 翅膀

CD2 块之魂

01 ナナナン块（From《块魂》）
02 块オンザロック（From《人见人爱！块魂》）
03 LONELY ROLLING STAR（From《块魂》）
04 ベイビーユニバース（From《人见人爱！块魂》）
05 Katamari Manbo 块シンドロームmix（From《块魂》）
06 ヒューストン（From《人见人爱！块魂》）
07 Overture（From《块魂》）
08 ケ・セラ・セラ（From《块魂》）
09 天使の雨（From《人见人爱！块魂》）
10 さくらいろの季节（From《块魂》）
11 Everlasting Love（From《人见人爱！块魂》）
12 块マーチ魂 （《块魂》未发表歌曲）
13 块オンザスウィング（From《人见人爱！块魂》）


封面、封二绘制：刑天工作室 雅牙

《游戏·人》第十三辑

GAMER Culture · Entertainment · Game

游戏·人

目录 CONTENTS

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2.独家授权——对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏·人》通信地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)
邮编：730020 Email：gamers@263.net 读者服务部电话：0931-8674805

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回读者服务部，由本部负责调换。

游戏世界

编者注：《游戏世界》是一篇讨论当前中国游戏现状的文章，其最大的特点在于：《游戏世界》来自于非专业游戏媒体。也正因此，《游戏世界》有着不一般的切入点和观察视角。

虚像可以透过种种条件离开实像十万八千里，但是，实像一定会在某个地方存在着

文 《瞭望东方周刊》记者 孙铁玮

世态万象，不管怎样看去，仿佛都是平静和谐。但有一头巨大的怪物，自如地徜徉在这幅图景的每一个画格里，忙碌的人们全然没有意识到它那巨大阴影的袭来，只是轻率认为它最多是孩子们的玩闹工具。

这个怪物的到来携带着一个足够另类的时代异像：在一个叫做计算机的机械前，越来越多的人、孩子或成人，不断地陆续坐下来，以同一种姿态背对身后现实的社会，自觉自愿地进入到它制造的虚拟世界。

人们用"电子世界"来定义这个由晶体管、二进制、像素、点阵等等组成的"大怪物"。有人认为他是魔鬼的化身，但亦有人称它是梦想之王。

事实上，许多人根本没见过这个怪物的真正面目，更不了解它的个性和内心，他们只是道听途说，便认为这个怪物会像传说中那样迷惑他们的孩子，并因此而坚定地仇恨它，害怕它，却很少深入追究，为什么那么多人愿意和它做朋友。

陌生，才是这个世界上最可怕的事情。

"我要彻底灭掉那个地方"

如果一个国家机关的处级干部在他的办公室里说出"我要彻底灭掉这个地方"这句话来，我们应该作何想象呢?

如果不是一次偶然，在下属眼里，37岁的办公室主任袁立华永远都会是一个很"标准"的干部型上司，不迟到早退，笑容和蔼，工作敬业，处事中庸。

当新来的大学生小吴，午休时在电脑上玩起《帝国时代》，勤勉工作了十几年的袁主任面前便出现了一个全新的世界。主任一开始有些手忙脚乱，但没多久就能在简单级别中逞逞威风了。俯视着自己创造出来的芸芸众生，随着自己一声令下，义无返顾地冲向强大的敌人，并在自己的巧妙指挥下，以弱胜强，彻底将敌国夷为废墟，袁主任心中涌起了前所未有的满足和成就感。更令下属们咋舌的是，袁主任连没有武力值的农民和大象也统统杀完，一个也不放过。

"每当工作上不顺了，就特别想玩《帝国时代》，想发泄一下。"

渐渐地，《帝国时代》取代了传统的睡午觉、看报纸，它所表现的微缩人类历史令袁主任无比着迷，比起办公室里的明争暗斗，比起面对上司的唯唯诺诺，《帝国时代》直接而又爽快地令袁主任发泄出了工作带来的不满和压力。在经过初期的艰难考验后，可以从最初的几个农民，建造起繁荣的城市。更刺激的是，敌人往往拥有同样强大的实力，棋逢对手的兴奋和战胜后的喜悦，摧毁敌军的爽快感，构成了袁主任平淡的公务员生活中最充实的感觉。

"他们是英雄，我们却什么都不是"

29岁的白领朱海锋在一家500强的外资公司上班，工资不算低，但辛苦为公司干了6年却一直还是个助理。"没办法，玻璃天花板，外国人始终是外国人，再怎么努力也无法进入公司管理层。"

朱海锋很少和朋友相聚，回到家中，陪伴自己的只有一台游戏机。《真·三国无双》是他的最爱。在开发商光荣公司的设计中，三国时代的战场厮杀被武将的一骑当千代替，一个人就可以取敌将首级于万军之中，着实令人热血沸腾。小朱每天下班回家，第一件事就是打开PS2先杀上两盘，足以消除一天工作的辛劳。

看着自己喜爱的武将东征西讨，击败了一个又一个敌人，官职和能力逐步上升，最后成功地统一天下，成为了万众景仰的大将军，在游戏的结束画面上，接受着百姓的欢呼和君主的犒赏，朱海锋感到了由衷的愉快。

"明明知道是游戏，但有时也很羡慕他们，可以为自己的理想打拼天下，成为英雄。我工作得同样辛苦，到头来却什么也不是。"朱海锋苦笑着摇摇头说。

"这愿望很奢侈吗"

4年前，大学毕业的李月霞没有像同学那样去找一份朝九晚五的工作，而是在学校附近开了一家小店。她说她的想法很简单——想拥有哪怕是很卑微的自主和自由。小店顺利地经营了两年，直到地区管理部门换了人马。不光重新制订了管理费用，不久后还对月霞小店所在区域进行再规划，据说要配合某一市政工程的周边设施建设。

必须服从大局，牺牲小我的月霞在得到几千元人民币补偿后便去找了一份工作上班，再没开店。她说不是资金的问题，而是勇气的问题。每次她经过小店原址时，看到漂亮的商务大楼拔地而起，便会感到一种巨大的渺小，从而失去勇气。

不久后，李月霞还是开起了小店，只是换了全新的方式——在一个名叫《便利商店》的电脑游戏里开起了一家小小的超市。从选货到进货，从摆架到顾客盈门，一切都让月霞觉得无比亲切和欣慰。每天一下班，从来只会打字做表格的月霞就会打开电脑，开心而笨拙地打起游戏，经营她的小店。她给小店起的名字叫"不倒"，连锁店叫"不关"，而店长则是"自由的月霞"。

"现在，我的'不倒'店已经每天可以赢利10多万元了，马上可以排进全国100强内了。"月霞很满足地笑着说，"虽然我也知道，游戏全是假的，但在我看来，游戏世界规则很单纯，不会受到'大局'干扰，是我们这些小人物更需要一种安稳感吧。"

"付出和得到至少是对等的"

每个星期六，24岁的高顺绝对不会外出，而是死守在电脑前。这样的日子已经3年了，惟有一次例外是，家里停电了，高顺便以最快的速度在附近的一家网吧里"驻扎"下来。



▲《真·三国无双》系列游戏是这几年家用机游戏的典型游戏作品。

因为，在网络游戏《吞食天地online》中，星期六是"攻城日"，而高顺是某个城池的领主——团长，每到此时，他必须带领弟兄们誓死捍卫自己的城池。而这时在隔壁房间做家务的妈妈只能自嘲与儿子是活在两个世界里，抱怨高顺无药可救了。

"其他事情就没有看到过他这么认真，不管是读书啊，还是找工作啦，还是上班啦，都马马虎虎，一点不上心。只有打这个游戏，像真的一样。"

大专毕业的高顺做过好多工作，收银员、推销员、人事助理、快递员、汽配工，目前在一家小型贸易公司担任市场助理，而工作的内容无非是替人跑腿。但由于不愿意自觉在周六加班，这份工作也快结束了。

"其实我是个很努力的人。"高顺抽了口烟说到，"我们从小受到的教育就是种瓜得瓜，种豆得豆，只要勤奋努力，就一定可以获得汇报。但后来等我工作后，发现并不是这样一个因果关系。很多时候，就算你很努力了，也不一定会有回报，社会'潜规则'吧。"

高顺承认，他是在一次工作了3个月的试用期，被无故解雇后，失意之下才开始去打《吞食天地 online》的。

"上一辈人很少知道我们真正在干什么的，他们脑子里对网络游戏的印象大都是媒体给的。"高顺说，"我不是非要打游戏，我只是觉得，3年来，只有在这里，我的每种努力都在一定程度上得到了回报——不断地打怪，升级，再打怪，再赚钱，买高级武器，有了志同道合的朋友，大家组成个团努力打下一个城池，然后捍卫它，就是

这么一步步慢慢有了自己在这个世界的位置。当然那里也有作弊的东西，但相对来说，仍然还是让我觉得比较公平。”

“对和错，有区别吗”

杜琛，这个娇巧的15岁女孩的微笑很纯很美，但说笑间，便露出了严重损坏的蛀牙——那是家人娇宠的结果，她从小嗜糖如命。但小女孩毫不在意，说是等全坏了就去装一口高级假牙。

杜琛的家境富有，在上海一家知名私立中学念初三的杜琛从来不知道什么是前途问题，尽管面临中考，但她还是每天一放学，就开了电脑昏天黑地地打游戏，因为父母早已为她安排好了重点高中的去向。

用杜琛爸爸“开通”的说法，打游戏固然有坏处，但总比一个女孩子跑到外面玩让大人稍微放心点。完全不懂游戏的杜琛父母仅仅交代了保姆不要让杜琛玩黄色和暴力游戏。

“RO（《仙境传说》的简称）真的挺好玩。我拜了个老大，跟他一起出去骗人家的武器，有时候骗成了，老大心情好就不开杀戒，心情不好就杀掉，但有时候骗不成，老大就教了我好多怎么去骗别人武器的办法，因为我是女孩子，别人比较容易上当。”杜琛很兴奋地描述着，“当然，我们也会被别人骗的，人家更高手嘛，每次我被人骗了，我就特别想追随那个骗我的人，能把我骗了，真的是很厉害啊。”

当然，15岁的杜琛绝不是脑袋有问题的大傻瓜，她可以用很认真的表情准确无误地告诉父母和老师，骗人是不对的，被别人骗，别人是不对的，但她一旦坐到电脑前，用鼠标向那个虚拟世界传达自己无须戒备的心境时，她又回复到了先前没有界限的兴奋神情。

“你要我说真话还是假话？”当杜琛被问及到底是用怎样的眼光判断她生活的世界，她提出了一个与年龄很不相当的反问。

“当然是真话。”

“对和错，有区别吗？”15岁的女孩露着她的蛀牙说，“如果有区别，那为什么我们必须对着学校老师爸爸妈妈说连他们自己也不相信的话做连他们自己也不愿意做的事情，才被认为就是对的呢？”

“我见过世界崩塌的无数种场面”

12岁的男孩骆驿非常瘦小，看上去发育不足10岁，他戴着副厚厚的眼镜，声音又轻又细，表情无辜又凝重。在老师眼里，骆驿是个非常聪明的孩子，但他仿佛对什么事都打不起精神。老师们最终把原因归结为骆驿喜欢打游戏，并协同家长一起“为了他好”，而把游戏机锁了起来。

骆驿起先是愤怒，他撬了柜子，并用绝食和剧烈呕吐来威胁父母，但忽然有一天骆驿安静了，他乖乖地做起了功课，老师和父母安然地笑了，他们以为，大人的权威摆正了一个无知孩子未来的道路，一切，仿佛，都，做得很对。

“反抗有意义吗？现在的世界里，大人们是强者，我们的力量还没长成，冲动的反抗只会起到相反的效果。所以，在绝对力量未形成前，我必须隐忍。”这是一个中国男孩在12岁时对于“被禁止”的真实想法。

骆驿从6岁就开始打游戏，从掌机到PS2，打过的游戏已经超过百种。而他亲手建立和壮大的国家更是无数，他在10岁时就在《魔兽争霸》里懂得了国家实力的重要性，在11岁时就在《英雄无敌》中知道了怎样在同等发展条件下更有效率地使力量强大，而在12岁时，以人类文明建立形成背景的游戏大作《文明》更是系统地梳理了骆驿对世界，国家起源和人类文明发展的认知。

骆驿具有大多数改革开放后独生子女的特征，聪颖、敏感、自理能力差、粗心、自私，以及非常自我。但他小小的脑袋里仿佛装着整个人类发展的历程。

“你知道世界毁灭是什么样子？”12岁的骆驿推了推眼镜，那深远的表情像是个几千岁的预言家，“我见过世界崩塌的无数种场面——白垩纪、石器时代、春秋战国、幕府……还有现在的和未来的。这是一种不变的规律，建立、发展、崩塌、毁灭，然后重生，再重建，世界就是这样不断地循环着，文明似乎从哪里都可以开始。”

奶奶说起了一件至今让她后怕的事情。一次去接骆驿放学，一个修缮中的巨大脚手架在离骆驿一米左右的地方轰然倒下，大人四散逃开，而骆驿却站在那里无动于衷。奶奶认为小小的骆驿被吓傻了，匆匆拉着他离开，却没发现孩子厚厚眼镜下的坦然眼神——是那么的司空见惯，无所畏惧。

实像在哪里

从1968年出生的袁立华到1993年出生的骆驿，25年，从属于中国社会结构变化最为剧烈的时代之中。他们会是你身边最熟悉的某个长辈、领导、亲人、朋友、同学以及孩子。

完全不同经历不同立场不同位置的他们在各种原因下，各种环境中，竟最终选择了游戏，这个怪物，和它一起开心着，放松着，痛快着，同时，也被奇怪着，误解着，禁止着。

从1977年电子游戏首次来到中国后，这个奇怪而矛盾的世相一直持续到了今天。

为什么他们偏偏选中了游戏，不是其他？为什么他们愿意把喜好和梦想放在游戏之中？为什么他们会觉得被说成是十恶不赦的“电子海洛因”给了他们安稳和温暖？是游戏强烈地影响着他们，还是他们强烈地需要着游戏？

有人说，电子游戏创造的虚拟世界是这个现实世界的补给，此世没有什么，他世就给予什么，这样，人才会感觉到一种完整，从而不至于破碎割裂地悲哀存在。

也有人说，这个虚拟世界过分地膨胀和纵容了人类罪恶的欲望，像蛇一样诱惑着“未来的花朵”，让他们吃下了堕落的苹果。

争论也许可以是无休止的，不可否认的一点是，电子游戏世界是虚幻的，甚至你可以说那些打着游戏的玩家们也只是个不现实的虚像。但物理学中永远存在着这样一个定律，虚像可以通过种种条件离开实像十万八千里，但是，实像一定会在某个地方存在着。

没有实像，就永远不可能产生虚像。

那么，电子游戏的实像在哪里呢？会不会是一个更巨大更变异的怪物呢？

而你，发现它的存在了吗？



画风清新的《RO》让更多的女性玩家加入网游行列。

卷首特稿：游戏世界之——

一份关于电子游戏的不完全调查报告

"如果有别的好玩事情，我肯定会去玩其他的"

这是一次失衡的采访。

因为，与电子游戏发生关系的人，喜欢的或厌恶的，身边随处皆是，但就像王俊秀教授说的那样，在中国，却没有一份关于电子游戏的完整社会调查，也几乎没有一个专家和学者专门从事这方面的研究，包括他自己。

为了力图更接近事实，《瞭望东方周刊》记者在有限的条件下进行了一个关于电子游戏的小型问卷调查，人数为100人。虽是一份不完全的调查，也未必能够符合社会调查学的专业要求，但最终结果的反映，是希望能够滴人见阳光。

在本次问卷调查中，最大年龄为47岁，最小年龄10岁，其中以出生年代（上世纪）为划分标准，50年代1名，60年代7名，70年代29名，80年代35名，90年代27名；男性67名，女性33名；社会身分涉及公务员、律师、教师、工程师、程序员、文员、企业家、医生、培训师、房产企划、银行职员、媒体工作者、会计师、建筑师、销售、收银员、港务人员以及学生和自由职业者。

关于玩的第一个游戏以及感觉

在被调查的玩家中，57%的人玩的第一个游戏是《魂斗罗》，19%的是《超级马里奥》，8%是《坦克大战》，剩下的16%为其他游戏，比如，《仙剑奇侠传》、《泡泡龙》等。

调查显示，97%的游戏玩家初次选择的均为非暴力型电子游戏，100%的玩家认为第一次玩游戏印象很深刻，100%的玩家都选择"开心"和"好玩"这两个词语表示当时的感觉，82%认为很"刺激"，74%甚至使用了"震惊"来描述初次接触电子游戏的感觉。另外47%的玩家认为，电子游戏是与梦想很接近的东西。出生于1979年的汪琳娜说："终于找到了一个在现实中不可能有的，实现梦想的舞台。"

关于电子游戏在生活中的比重

在被调查的游戏玩家中，58%平均每周会花20小时以上的时间打游戏，29%不会超过10个小时，13%超过50个小时。如果除去睡眠与正常工作学习时间，假设个人一周可支配的自由时间最大值为60小时，那么电子游戏在上述三类玩家中占到的比重分别是超过三分之一，不到六分之一以及几乎为全部。第一类玩家主要以非计算机行业人员为主，第二类则主要是被限制游戏时间的学生，最后一类则主要为计算机或相关行业人员。

79%的游戏玩家认为电子游戏在自己目前生活中占有比较重要的地位，9%认为无所谓，只是众多娱乐项目的一种，12%玩家认为已经离不开。

调查显示，除却被限制游戏时间的在读学生，随着年龄的增长，花费在电子游戏上的时间也会相应减少。而被限制的在读学生中，游戏时间越少，认为其在生活中重要性就越大。出生于1989年的"默默"表示，"每个星期我被允许只能在周六和周日各玩一个小时游戏，这两个小时就像是我全部的生活动力。"而出生于1976年的KONG则表示，"虽然每天都要打四五个小时的游戏，但只是为了消磨时间，如果有别的好玩事情，我肯定会不打而去玩其他的，关键是现在没有，只好打游戏。"


▲网络游戏对人们时间的过度占用的确不是好事。

关于玩电子游戏的目的和作用

61%的游戏玩家表示是为了平衡和缓解来自现实生活中的压力，19%是为了消磨时间，13%是觉得孤独和寂寞。7%则认为自己就是在逃避现实。另外，有35%的玩家认为有了一种可以实现梦想的方式，还有43%认为找到了一种寄托。出生于1984年的ZL表示"电子游戏是80年代以后惟一可以全心信赖的朋友"。

关于怎样看待游戏世界和现实世界的关系

93%的玩家认为两者会互相影响，但一直认为事实上游戏世界受到现实世界影响更大，83%认为自己不会混淆游戏世界与虚拟世界的界限，而这个辨别的明确性随年龄的降低而降低。在18%表示更喜欢游戏世界的被调查者中，基本上为90年代出生的学生。出生于1990年的"阿娃娃"表示，"现实世界给我们的就是升学考试和竞争压力，然后让老师来教育我们一些连他们自己也不相信的东西。"

关于电子游戏在中国发展状况

98%的玩家使用"混乱"形容现状，87%的玩家认为整个社会包括主流文化对于游戏的认识度非常低，91%希望政府需要有更专业的做法来规范和管理电子游戏市场。同时94%的玩家认为电子游戏是在中国发展空间非常大的一项经济产业。

出生于1975年的KINGDOM表示，"那些把游戏描述成洪水猛兽的媒体报道，在我看来，就像几十年前的那场阶级斗争，是谁不要紧，关键是要找个看上去有罪的，如果没有完全理性的认识，是既没有资格批评也没有资格建议的。"

关于小时候的理想和现在的理想

81%玩家小时候的理想五花八门，比如科学家、宇航员、航海家、足球运动员、警察、牧场主、演员，但93%的玩家当下理想惊人的一致，就是可以多赚点钱，有份好工作，能买套房子，过上安稳富足的日子。19%的玩家认为自己没有理想，而在这部分玩家中，以上世纪80年代后90年代初出生的孩子居多，出生于1991年的DDH表示"不现实的东西我不想去想"。

关于理想社会的遐想

87%的玩家认为理想社会或国家模式至少应当是公平，并让民众安居乐业的。生于1978年的KIKA表示，"在我理想的社会中，至少99%的弱者应当得到应有的支持，并拥有一个健全的社会保障系统。这也许不能叫作理想，但实现起来却比理想难得多。"

关于是否赞成孩子打游戏

100%的玩家表示赞成让自己的孩子打游戏，其中，81%表示会引导孩子从益智类游戏开始，并认为在游戏中可增加孩子的有效知识量和培养孩子的应变能力。95%认为当代教育的局限性过大，需要通过其他途径和手段来补充，电子游戏不失为一种方式。

但同时，93%的玩家认为当前没有适合孩子玩的电子游戏，95%的玩家认为必须出台电子游戏分级条例并严格执行。儿子一岁半的MIR表示，"打些适当的游戏总比他出去打架好啊！"而女儿5岁的"方周"表示，"把孩子完全放心地交到学校教育中成长，这对我来说，已经做不到了。"

关于战争的看法

71%的玩家经常玩血腥暴力游戏，但91%的玩家不主张以任何武力的方式解决问题，生于1969年的马至诚和生于1983年的LONGHAIR都认为，"战争行为都是政治目的的需要，最终以牺牲大多数人的利益为代价，与个人无关。战争只于游戏世界即可，现实中应当更注重政治策略，使国家综合实力提高，而不该是其他。"

卷首特稿：游戏世界之——

假若循环无序

电子游戏跟过去的游戏设计没什么区别。改变是在于科技日益精进，更在于人的需求的改变，根源性的问题不是在人，不是在游戏，而是社会形态发生变化

当改革开放后出生的一代人逐渐成为社会中坚力量时，使他们从小就如痴如醉的电子游戏究竟陪着他们走过了怎样的一段成长路程，并在他们身上刻下了怎样的印记？而这又将怎样决定社会的未来？

电子游戏：从消费品到艺术

1962年，在电脑还是只有少数专家才能使用的年代，就诞生了世界上第一个电子游戏《太空战争》，由此也给人类的游戏方式带来了革命性变化。在刚刚问世的一段时间内，电子游戏还只是少部分电脑高手用来自娱的小玩意，相当简陋而贫瘠。

到了上世纪七八十年代，电子游戏作为一种商业产品露出端倪。不过，那时的游戏模式也非常简单，玩家只能控制屏幕上代表自己的一小块图象，作出简单的几个动作：躲避，射击，跳跃。

但很快，当街机、"雅达利"（Atari）和任天堂的红白机出现后，电子游戏的图象和内容都有了质的飞跃，在《超级马里奥》《魂斗罗》《俄罗斯方块》等著名游戏的推动下，游戏的魅力迅速征服了全世界的玩家。

著名游戏评论家张弦在《中国电玩回忆录》中写道："但见画面上正是一片热带丛林景象，地堡密布，伏兵四起，一个典型美国特种战士打扮，肌肉发达的家伙正穿过枪林弹雨突破敌人防线。但见他一梭子机枪撂倒了几个敌兵，又换上霰弹枪轰开暗堡，片刻手中武器又换作激光，一阵狂扫……何等游戏机有如此神力，能造成如此绝佳的效果！"

文中描述的正是流行一时的红白机游戏《魂斗罗》的场面。在上世纪80年代的中国，这样的游戏可以彻底征服刚刚还在玩着丢沙包，跳房子的孩子们。

随着电脑科技的飞速发展，电子游戏也以惊人的速度在多个平台上取得了成功。从街机到电脑、家用机，现在最流行的已是"大型多人在线角色扮演游戏"（MMORPG）。如今，游戏在商业领域取得的成功已无庸赘言，但更具有深远意义的是，在极短的时间内，电子游戏已从当初被视为另类的消费品成功地升华为一种艺术。

进入艺术范畴就意味着得到了社会大众的认可，并获得了强有力的合法话语权和影响力。然后，它开始像电影和小说一样，溯源现实、反映社会，更为人类制造未来和想象。事实上，做到这一点，小说花了几个世纪，电影用了70年，而电子游戏，只用了10年都不到的时间。



■已经有近20年历史的《魂斗罗》甚至在去年都有最新作品。

20世纪90年代后期，网络的迅速普及将游戏艺术提升到一个新的层次。在网络中，游戏不仅是感官的愉悦和自由的想象，同时也成为人的实现方式。玩家更重视自我的呈现，使得网上世界的人格出现了多元化和复杂化，网上角色的创造也更为全面与丰富。

游戏所谓的"虚拟"已经变得越来越真实，众多的参与者也把社会中的规则和角色定位带入了游戏。在中国，甚至出现了玩家为游戏中的虚拟装备对簿公堂的极端行为。从这个意义上说，游戏者已远远不仅是感受到游戏的真实性，更是将游戏与真实的界限逐步地加以消解。于是，对于游戏的探讨和分析，越加带有了投射社会本身的力量。

需要还是被需要

电子游戏作为一种全新的艺术形式，还没有完全建立起一整套相应的理论体系。即使是同一款游戏，在不同国家，不同文化中的评价也大不一样。反之，根据不同社会对于游戏的不同偏好或需求，也可以推导出这个社会的某些特性，《魂斗罗》就是一个很好的例子。

还是在红白机的时代，《魂斗罗》在其原产地日本只能算作是一部二流之作，其地位和影响远远不及《超级马里奥》的殿堂成就，但当这两部作品同时出现在中国市场上时，大部分的玩家都选择了《魂斗罗》而非《超级马里奥》，《魂斗罗》甚至一度成为了电子游戏的代名词。

今天回顾这段历史可以发现，这一现象绝非简单地只是玩家口味的差异，其背后隐藏的或许正是解读游戏影响中国社会的钥匙，亦即电子游戏获得影响力的价值来源。

单从游戏画面来看，《魂斗罗》犹如一部好莱坞大片，情节紧张刺激，画面充满魄力。而《超级马里奥》风格则偏向卡通化；《魂斗罗》描述的是外星生物侵略地球，玩家扮演英雄拯救地球，《超级马里奥》则没有鲜明的情节，玩家只是单纯地克服一关又一关；在操作上，《魂斗罗》强调的是孤胆英雄上天入地，以一当百的不凡身手，《超级玛丽》几乎只有跑和跳两种选择；如果提取出《魂斗罗》中的关键词，就是：战斗、英雄、敌人、基地、射击、破坏……而《超级马里奥》则是奔跑、成长、攀登、收集、躲避、拯救……两者价值观的差异一目了然。

游戏开发者专业委员会常务理事、公馆总监归华认为，游戏中的价值观其实代表了最广泛的市场需要，不管是否主流，却是一种真实的需要。游戏的商业性就是为这种需要服务的。

《魂斗罗》在上世纪80年代中国的流行，实是因为符合了社会的现实需要。首先，《魂斗罗》的科幻背景和画面满足了当时社会追求"现代化"的急迫心理和对于视觉享受的重视，在经历了太久的压抑时期后，色彩绚丽的《魂斗罗》也

符合着大众的审美需求：其次，《魂斗罗》的故事情节具有明显的指向性，一枪在手的英雄感正反映了当时中国社会对于绝对力量的崇拜。

Ubisoft高级制作人、中国资深游戏人叶伟说，“如果有可能不受限制地去做一个游戏，那必然是会带有制作者对于世界的哲学理解，而且这种价值观可能是不考虑任何后果的，因为本身是个虚拟产物，它可以将策划者对于这个社会的认识，包括自身的经历，甚至当下感受都包容其中。”

人们生活节奏不断加快，需求日益多样化，特别对于改革开放后出生的年轻一代来说，社会已很难提供符合他们口味的娱乐方式了。客观上，他们没有兄弟姐妹，人际关系也比他们的父辈淡漠得多；主观上，他们注重自我感受，不愿“随大流”地接受他人的生活方式。综合种种因素，电子游戏就成为了他们的最佳选择。

游戏同时是人格欲望之镜。在红极一时的《反恐精英》中，玩家可以扮演恐怖分子或特种部队，手握真实世界中的武器互相厮杀，由一幕幕的鲜血四溅而对战场构成的真实感受，可说已成为了玩家的最爱。

有专家说，游戏过程中的角色扮演，反映了潜意识中“本我”的攻击及破坏本能。玩家在虚拟世界中，不用受到自我现实原则与超我道德原则的框限，这种摆脱现实社会规范，无拘无束的行为方式也是造就《反恐精英》热潮的因素之一。

“罪魁祸首”

游戏是人类与生俱来的天性和需要，它让人放松和开心；游戏也是文明不断进步的标志之一，甚至有人说，人类历史本身就有很大的游戏成分。可是，为什么电子游戏在当代社会中却被认为与成人争夺孩子的“电子毒品”，或者让年轻人走向堕落的魔鬼？

“在我看来，电子游戏跟过去的游戏没什么大区别，从古到今，只是内容和形式不同罢了。”中国社会科学院王俊秀教授说，“改变的关键不在于科技日益精进，根源性的问题不是在人，不是在游戏，而是社会形态发生了变化，从而影响了人对游戏的态度。”

但电子游戏在今天并不无辜，它必须为厌学、不思上进、青少年暴力色情等等社会问题背上责任。它通常会被无数家长和老师以及社会舆论在第一时间认定为罪魁祸首。

网络游戏在游戏业界中的口碑是最不好的，大量的上世纪80年代前后出生的孩子沉溺其中。

叶伟解释说，在目前中国，孩子在家往往是最高的、最受宠、最不受约束，意愿都能得到满足，这使他们会有一种凌驾于制度之上的习惯性思维，带着这种思维进入学校后，他们根据自己拥有的惊人信息量，又发现学校教育很落后，但又不得不屈服于升学率，使得很多意愿同时受到限制和约束。

他说，他们长期处于这种价值观念上忽下的交战中，很困惑，甚至是痛苦的，于是，他们忽然在某天发现，网游似乎可以带给他们一种相对明确的确认感。“尽管也是一片混乱的世界，但起码，通过自己的努力，可以打怪，然后获得经验，然后升段，然后逐渐往‘社会’的上层走。这种明确的规则和目标给了这些孩子混沌中一些明确的东西，这对他们来说，很重要——这是人在最初期对自我的确认感。”


■《魔兽世界》对中国市场极为重视。

他认为，另一方面，孩子们的混乱性与无序感也受到了一些因素的纵容，他们对于这个社会的认知方式已与他们的上一代完全不同，他们掌握的信息量也是任何一代同年龄孩子无法企及的。他们不会受媒体的任意摆布，他们更关注社会的一些现实问题，他们逐渐认为自己的无序混乱行为并不在这个社会之外。

“中国社会正处于一个重要的变革时期，也就必然会产生一系列问题，而这些问题的出现，对于一个需要稳定来发展的社会来说，是必须有一个解释的，这次应该就是电子游戏吧，上次我记得好象是喇叭裤。”叶伟说。

“革命性”的现实

电子游戏在广大的玩家群中拥有了巨大的影响力，这也正是游戏的权力源泉。正是凭借这一点，电子游戏对于社会的意义已远远不止是娱乐方式了，它更将通过其影响到的玩家群体，反作用于制作它的社会本身，这是人类历史上任何一种娱乐方式都未曾有过的巨大权力。

“当年的孩子们在以惊人的速度长大，转瞬之间，他们已经是社会的主人翁，顶天立地的赫赫栋梁。他们面无表情地上班搭地铁吃饭洗澡，用他们在怪兽那里培养起的种种逻辑处世，他们已经不需要罗大佑那样的老男人来帮忙愤世嫉俗，他们一旦有了火气，就可以上电玩，在那里接着面不改色瞬间干掉一百条虚拟人命，这样的泄火方式，也许你诧异莫名，但他们可是熟得不能再熟。”认为电子游戏已经是一场“大革命”的上海社会科学院出版社的编辑石磊说。

是的，现有的游戏玩家，其中很大一部分已经逐渐开始成为这个社会的中坚，电子游戏在他们的成长过程中起到了怎样重要的影响，也许便将会以怎样的形式在社会中表现出来。

而事实上，在这样一种几乎带有“革命性”的现实面前，社会所能提供的正面回应却远远不够，不但难以形成良性互动，更可能造成更不利的恶性循环：玩家迷恋游戏——社会封杀游戏—玩家环境恶化——玩家更为迷恋游戏。

“这不是电子游戏的必然现实，在很多游戏大国，由于教育发达，规则完备，能很清楚地认识到游戏只是娱乐方式之一。”叶伟对《瞭望东方周刊》说。

王俊秀说，相对于国外有大量专家研究游戏的社会影响，中国还没有相关的学术研究机构，也没有几个专家学者熟悉游戏，即便是他自己，虽然撰写了一些关于承认为何迷恋电子游戏的论文，却也几乎没玩过游戏，只是从心理学社会学角度去尝试分析这个社会现象。

“在这样低认识度的基础上，也就只能采取相对简单的隔绝方法，试图以禁止的方式来解决问题。”王教授表示，“而另一方面，现在的孩子所有的生活环境就是从家里到学校，跟同伴的交往减少很多。在他们那个年纪，本来是应该有很多时间进行各种游戏和娱乐的，这种有益身心的权利和需要被压制和约束后，更容易促使他们产生了对游戏的依赖。”

叶伟认为，游戏的核心问题是管理。

在制作游戏的叶伟看来，电子游戏是没有赢家的，就算现在这个虚拟世界再庞大，也只是操控在部分人手里，那些人才是真正的赢家。

但在未来，当部分人老去，多数人成长，谁会成为真正的赢家，社会会按谁的愿望和习惯改变，难道不应当在今天就开始警惕吗？就像石磊说的那样，变化已经来临，我们必须耸人听闻。

卷首特稿：游戏世界之——

玩家们长大之后

有实力并充分了解游戏规则的政府，才将更好地主宰整个社会的未来

中国不远的未来会是怎样？

英国未来学家哈米什麦克雷对中国有过这样一个前瞻，在这个世纪中，世界经济的平衡可能会逐渐转向亚太地区，也就是所谓的太平洋世纪，那时，也许在我们看得到的下一代长大时，东方人便开始成为西方人的偶像和楷模。

哈米什教授的设想是美好的，却还不是现实。于是，有人建议，可以将此开发成一款游戏，让玩家来选择和决定，在虚拟世界里面，中国的未来——比如可以彻底改革教育体制，通过设定的各种事件不断提升创造力和感受力数值，最后横扫诺贝尔奖，典型的RPG道路。

当然，不可能有这样的一款电子游戏会被允许在中国开发和制作。所以，年纪轻轻的孩子们也就可能只把哈米什教授的预言当作一本劣质小说来看，或者把这种想象仅仅视作一次无聊的意淫。

值得注意的是，如果有一天，这群年轻人逐渐长大，30岁，40岁，50岁，当他们成为了这个社会的主宰者，他们是不是还会愿意说服自己看的是劣质小说，做的是无聊意淫呢？

在电子游戏中，他们似乎已经看到了世界改变的任何一种可能。他们可能清楚，自己还没有到达获得改变世界的权力的年龄，因此只能默默"练段"，等待成长。

叶伟说："一个权力者的决策肯定会受到人格成长过程中发生事件的影响，比如李登辉那么亲日为什么？这跟他早期在日本生活过很长一段时间有非常大的关系。那如果说领导人曾是一个工人，或是一个知识分子，在当政时期的所作所为就会有一些差异。所以，同等的情况适用于一个从小打游戏长大的玩家。"

那么，等到那一天，这些打游戏的年轻人会把我们的社会变成怎样的一种状态呢？

电子游戏升段取代了考试？奥运会项目全部输入游戏系统，通过操纵手柄来跳高，跑步，游泳？发个怒用无双值？饭不吃了，加HP就行？养成类游戏连凌波丽都搞得定，老婆和孩子也就统统不需要了？

不，世界是不会变成这样的。美国专门从事电子游戏研究已经14年的希德尔·古塔教授认为，一切都还会继续沿着原先的样貌进行，继续它任何一种形态的发展，而所有的人也会继续地朝着安居乐业的目标努力地工作着，生活着。

根据希德尔·古塔教授在美国17个州的抽样调查研究，游戏者随着年龄的增长和社会角色的分配，会自动脱离对于电子游戏的依赖，在成年后承担起相应的生存责任，并非常健康和现实地生活下去。

"游戏的本质是制造快乐，游戏者的初衷也是寻找快乐。当电子游戏随着科技的发展，规则变得越来越复杂，画面越来越精致时，游戏者的快乐就差不多要开始往尽头走了。随着年龄增长，游戏者会觉得越来越不好玩，为什么呢？因为社会角色的分配会使生活逐渐丰富多彩起来，也就无须依靠虚拟世界里寻求快乐和满足。而对于电子游戏本身来说，陪伴人类走过了一段寂寞的时光，它也就光荣地完成了它的历史使命，这是一个很光明的结局。"希德尔·古塔教授告诉《瞭望东方周刊》。



▲玩《口袋妖怪》的这一代人正逐渐长大。

但希德尔·古塔教授表示惟一需要担心的是，如果社会本身没有丰富多彩或者给人信赖安全的一面，人们即使成年了也不愿意离开对电子游戏制造的虚拟世界的依赖，那么，这个问题就与电子游戏造成再大的影响和危害也都无关了。

玩家KIKA曾想象出这样的一个"游戏"：在某个未来社会中，没人工作，没人种地，所有人都在游戏中努力追求着虚拟世界的最高点，以赢得游戏公司的巨额奖品。当费尽千辛万苦的胜利者终于迎来这一奖品时，在万众注目下，干瘦得不成形的胜利者打开了保险箱，里面却是半块早已风干发硬的馒头。接着，这个社会中最了不起的英雄，被邻国跑来的一条黑狗，撞翻在地，最终竟就此而死去。

"事实上，对于一个社会，电子游戏存在与否对未来并没有多大区别，但有一点是最重要的，只有有实力并充分了解游戏规则的政府，才将更好地主宰整个社会的未来。"希德尔·古塔教授说。

《瞭望东方周刊》授权转载



■《口袋妖怪》的宣传无孔不入。

传世之书

游戏人

改变世界的三十大传世之作（上）

Essential 30——The Most Important Games Ever Made (Part. 1)

文 Kevin Gifford，Ravi Hiranand，Sam Kennedy，Chris Kohler，Matt Leone，Nich Maragos，Nadia Oxford，Scott Sharkey，David Smith

译 RAIN

改变世界的三十大传世之作(上)

译者的话：1up.com是美国Ziff Davis Meidias公司旗下的一家游戏网站，这家公司是Ziff Davis出版集团的子公司。这是美国的头号游戏媒体，旗下拥有《电子游戏月刊》(Electronic Gaming Monthly，EGM)、《电脑游戏世界》(Computer Gaming World，CGW)、《美国PS官方杂志》(Offical U.S. PlayStation Magazine，OPM)等鼎鼎大名的游戏杂志，1up由于有这些顶尖游戏杂志编辑的参与而成为全球最权威的游戏网站之一，并拥有最大的网上玩家社区。本文摘自1up的王牌特企《Essential 50——The Most Important Games Ever Made》，这个大型特企在1up上长期连载，由多名资深游戏编辑及业内人士评选出史上最具影响力的50款游戏，这些游戏不一定是最为优秀的，有一些甚至十分糟糕，然而正是因为他们，游戏才会发展成我们现在看到的那样。这些游戏的排列没有特定顺序，也没有所谓"影响力排名"，毕竟，哪一款游戏的影响力更大没有一个统一的标准。本文从中节选了30款国内玩家较为熟悉，以及不得不提的作品，由于篇幅有限，故分为上下两篇。再次提醒：以下**排名不分先后**。

30 光环

平台	Xbox/PC/Mac
发售日	2001年11月14日
开发商	Bungie Studios
发行商	微软

影响到的游戏

《黄金眼：侠盗特工》
《51区》
《The Shield》
《Brute Force》
《杀戮地带》
《弃民》

重大意义

- 促进FPS多人游戏进入主流玩家群。
- Xbox初期推广的关键性大作。
- 进一步推动西式游戏设计成为市场主流。



东山再起的美国人

视频游戏是货真价实的美国货，是这个国家在战后生育热潮的几十年时间里一点一点锻造出来的发明。技术在飞速的发展，在与苏联的军备竞赛中更是得到国库前所未有的财力支持。电脑就是这些产物中最伟大的成就，这种复杂的机器原本是用来计算导弹的弹道。然而有工作的地方就有娱乐，电脑游戏就这样诞生了——很多年以来，这一直是美国发明者们的私家珍藏。



然而在全球游戏霸权之路上却发生了很奇怪的事：美国游戏生产商们斩断了自己的前途。企业的贪婪以及该媒体的年轻创造者们的种种幼稚行为或许是罪魁祸首。然而不管是什么原因，当《ET》那样的游戏出现在Atari 2600上时，雅达利、Intellivision和Coleco等因为承载不了自己犯下的种种错误而相继倒下了。

日本公司接手了美国人挖到的金矿，并大发其财。到了1980年代末，游戏市场已经成为日本人的天下：NES在美国占据了9成的市场份额，接着，世嘉、NEC纷纷杀到。当3DO好不容易在32位机的空缺中抢占了一席之地，索尼PS的介入又给了美国人沉重一击。家用机市场完全落入了日本人的手中。

然而，PC游戏市场依然由美国人占领。美国企业如英特尔、苹果、AMD等统领硬件市场，美国开发商如id、Maxis、Valve等不断将这种媒体的技术和创意推向新的高度。或许正是因为这样，美国人在家用机市场上的声威注定要由最大的电脑公司来重新树立，这就是华盛顿州雷德蒙市的巨人——微软，他要用Xbox将美国人创造的产业重新夺回。

这是一个充满风险的投资，Xbox的早年充满挫折与怀疑。不过这部主机依然成功地从远远落后于索尼和任天堂的第三名，爬到了令人敬重的位置，将NGC甩到了身后的烟尘之中。微软的成功归功于很多原因：强大的广告攻势、几乎无限的财政资源，而最重要的是越来越有吸引力的独占软件。

而在Xbox众多的独占游戏中，第一个才是无与伦比的：一部叫做《光环》的太空射击活剧。

"神话"的打造者

微软进军家用机市场并不令人意外，与世嘉签约为DC提供WinCE操作系统的那一天起，这家公司的意图早已昭然若揭。然而这家公司的究极武器竟是《光环》，这是在几年前人们绝对不可能想到的。它的开发商Bungie Studios原本是仅为Mac电脑开发软件的公司。苹果总是将《马拉松》(Marathon，Bungie早期代表作)捧为足以与《毁灭战士》、《雷神之锤》、《毁灭公爵3D》等对抗的大作，因此当微软在2000年收购了Bungie，忠实的Mac用户们受到了沉重的打击，仿佛这家公司已经将他们完全抛弃。

这对于Bungie来说是一个明智之举，几年前



他们就已经通过"《神话(Myth)》系列"成为跨平台厂商。对于微软来说这也是他们最聪明的决定之一，他们需要向消费者传达他们对于软件的重视，他们将人们的目光聚焦到一部FPS身上。在被收购之前，《光环》首次公布时还是一款PC/Mac游戏，这是人们见过的最庞大、最具野心的FPS游戏，虽然只是处于初期状态，已经让媒体和FANS为之狂热。《马拉松》和《神话》让Bungie获得了与暴雪一样的卓越声望，在人们眼中，这是一家慢工出细活的厂商，他们的游戏将会是技术与设计的完美结合。毫无疑问，《光环》将会成为大作。

Xbox的起步并不顺利，人们几乎对这部主机的每个方面都进行了批判，从太大的手柄到缺乏日式游戏再到毫无美感的主机设计，似乎Xbox很快就要失败了。然而微软依然在有条不紊地进行他们的计划，持续输入庞大的资金资源。在这整个过程中，《光环》一直都是该主机上最流行的软件，在其后的几年里不断创造新的销售记录。

很快就有人提出，《光环》的成功是Xbox缺乏独占大作的副产品——这绝对是不负责任的说法。《光环》对于Xbox所定位的市场群体来说是最具吸引力的游戏，他们都是一群大学生或者稍微年长的男性，他们需要具有出色画面、紧凑的控制性和流畅的动作。与《口袋妖怪》一样，《光环》的长期成功来自于其大众化的社会吸引力。

大众化娱乐

如果《光环》只有一点能流传后世，那将会是多人游戏元素。在其之前，N64的《黄金眼》制定了FPS游戏的黄金法则。而《光环》在所有可能的方面都超越了Rare的这一经典之作，这款游戏对于家用机射击游戏的意义就像《毁灭战士》之于PC。与《黄金眼》一样，《光环》支持4人分屏对抗，并对应Xbox系统联机，实现16人游戏。

即便只能用分屏对抗，《光环》依然成为各地宿舍的最爱，大学生成为这款游戏的最大支持者，而这正是微软的目标所在。易上手的特性以及对抗模式使其成为完美的休闲品，甚至超越了体育游戏这一常青树。因为体育游戏受到标准比赛时长的限制，而《光环》的时间跨度从几分钟到几个小时，非常灵活多变。

对于PC射击游戏玩家来说，《光环》就像《半条命》碰到了《巫术》或者其他一些早期的电脑RPG：聪明的设计、简洁的动作性将PC为主力的游戏类型完美转移到家用机上。Bungie尽可能消除了一切会让人分心的东西，玩家没有一大堆的武器可以使用，同时只能持有两种武器以及几颗手榴弹。这需要玩家有高速、即时转变的战术：了解在下一个地方该使用什么样的武器至关重要。同时设计者让玩家无需吝惜弹药，因为武器弹药基本上都是从倒下的敌人身上获得，武器的供应基本上是无穷的。

有一些Bungie的老玩家抱怨本作的设计略显简单，不像"《马拉松》三部曲"那样能够考验玩家的智慧。他们抱怨关卡的设计太直接而重复，情节也过于简单且好莱坞化。不过这些正反映了《光环》的根本目标，以及Bungie对于家用机游戏用户群的理解。在PC上《光环》虽好，但并没有造成太大影响。而在Xbox上，它是无与伦比的。《光环》的实力和创新使其成为很多玩家无法抗拒的诱惑。快速的动作和卓越的多人游戏模式使其在其后的2年时间里独力扛起了Xbox开拓市场的重任，直到《旧共和国武士》、《忍者龙剑传》等大作的出现。当微软一点一点蚕食索尼的市场，一步一步逼近其头号宝座时，他们真的应该回顾过去，感谢《光环》带给他们的光芒——是这款游戏成就了他们今天的地位。

目前这一代主机正走向终结，业界已经准备好迎接下一批主机。很多分析家将任天堂排除到掌机市场上。他们认为未来是微软与索尼之间的战争。很多玩家也同意，不管你个人对微软在PC业内近乎垄断的行为有何看法，他们在家用机市场上扮演的角色是受人欢迎的，他们为这种经常处于创意危机的媒体带来了更多的选择。当两大硬件巨人的战争愈演愈烈，他们的战略会围绕于价格与软件创新——不管怎样，玩家将会是最后的赢家。

29 横行霸道III

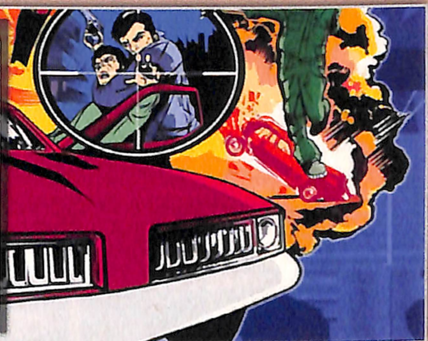
平台	PS2/Xbox/PC
发售日	2001年10月22日
开发商	DMA Design
发行商	Rockstar

影响到的游戏

《真实犯罪》
《25 to Life》
《The Simpsons Hit 'N' Run》
《惩罚者》
《杰克II》
《模拟市民：都市生活》
《大逃亡》

重大意义

- 让游戏业内的暴力问题争论得以复苏。
- 融合"沙盘式"设计和动作元素，创造出新的游戏方式。
- 让"暴徒"主题成为新的热点。
- 现世代主机最畅销的游戏系列。
- 让Rockstar成为游戏发行业巨人。



与生俱来的暴力基因

在所有有关游戏的争论中，没有什么比虚拟暴力更加激烈。游戏很容易就会成为人们的目标，因为它没有一个可靠的政治力量的保护。那些在"婴儿潮"中长大的人们没有接受过游戏的洗礼，对他们来说，这是一种危险的娱乐形态。游戏仍然被认为是面向儿童的娱乐，这使得他们很容易成为那些总是希望升官的议员们抨击的对象：这是一个阴险的威胁，那些日本和英国的创造者们正试图腐化美国的年轻人！

从出生之日开始，暴力就与这种媒体相生相随。《Spacewar》从本质上来说就是在冰冷的太空中将另外一个玩家炸成碎片。公众对于暴力游戏的第一次大规模争论是1976年的《死亡竞速》(DeathRace)，在这款游戏中，玩家的目标就是开车撞人得分。血腥的《Chiller》引起了更多的争论，在这款游戏中，玩家可以用光枪以各种最为血腥的方式残杀被囚禁者。到了1990年代初，暴力游戏的争论又升华到新的层次。随着技术的进步，游戏的图形越来越逼真，暴力的描写也越来越真实。播片式游戏《Night Trap》和实拍图形的《致命格斗》成为当时政界批判之风的替罪羊，在一系列听证会上受尽指责。这次运动的结果是主流软件自律式评级机构的诞生。

暴力游戏并没有因此减少。评级机构的诞生解放了发行商，只要在包装盒左下角标上相应的标签，他们就可以任意发挥。《Kasumi Ninja》、《Primal Rage》、《BloodStorm》这样的暴力格斗游戏用数字化的血液染红了游戏店的货架。现在，Rockstar的《横行霸道III》(以及续作《罪恶都市》和《圣安德里亚斯》)成为新一轮争端的样板。

游戏不坏，玩家不爱？

当你的名字本身就是一项重罪(Grand Theft Auto本身有"大偷车"的意思)，很容易就会成为人们口诛笔伐的对象。当然《GTA3》是系列的第3作(严格来说是第4作)，然而之前几款游戏画面落后、系统笨拙，因而难成大器。而《GTA3》成功了，自发售以来，它让全世界所有其他游戏系列相形见绌，除了业内常青树《Madden NFL》。

这种巨大的成功实际上让所有人都感到意外，2001年秋季的最热门大作原本应该是《潜龙谍影2》，这款游戏在一年多的时间里一直是媒体的焦点，刚刚发售不久也确实卖出了几百万套，然而很快就在困惑和不满的玩家面前步履蹒跚。而《GTA3》刚开始发售时销量平平，结果却像滚雪





木》创造了类似的体验，然而《GTA3》却有更强的吸引力。或许是因为在停车场一枪打爆老奶奶的头，以及与一大批警察枪战比驾驶铲车和喂小猫更带劲吧！《GTA3》的成功造就了一些新的热门词汇，例如“沙盘世界”、“紧急游戏性”。简单的说，只要你给玩家一个自由的世界，在里面放满有趣的玩具，他们就会自己去找乐子。Maxis的《模拟人生》已经证明了这一点，而《GTA3》证明了这种开放式概念同样适用于动作游戏。

球一般，在玩家之间不断流传，终于成为轰动一时的社会现象。

从画面上来说，《GTA3》不管从哪一方面都不能算是漂亮的游戏，用苍白的文字和画面很难表达《GTA3》的魅力。单纯的前瞻和评论很难让玩家了解他的乐趣。只有当你坐下来，拿起手柄，进入那个具有空前自由度的虚拟世界中，在那活生生的都市街头行动，该作那独特的魅力将会逐渐呈现。通过Renderware的镜头，一座污秽的城市呈现在你的面前，曼哈顿一样的“自由城”变成了全面多边形化的世界，这里充满了行人和车流，黑帮在他们的地盘大摇大摆。不同的地方有不同的人和车，贫民窟里是破车和少年犯，码头附近是蓝领工和货车，郊区是SUV和雅皮士。

这是一个大胆的、庞大的冒险世界，世嘉的铃木裕在其一年之前于DC上以充满野心的《莎木》创造了类似的体验……

《GTA3》的体验就像圣诞节的早晨，孩子们不理会他们的礼物，反而玩起了收到的盒子。游戏中的核心任务比起漫无目的开车乱撞只能算次要目标，收听游戏中的电台、在自由城造成混乱，这些才是游戏的主要乐趣。

暴力偶像

由于其开放式游戏性本身是以犯罪为基础，《GTA3》立刻成为多数敏感媒体的焦点。或许是出于哗众取宠的目的，所有批评者似乎总爱提起《GTA3》中存在的一种可能性：你可以嫖妓，然后将妓女杀死，把钱取回。他们当然不会提及在游戏中可以扮演消防员或者警察的可能性。

显然，争论并不会影响游戏的销量，反而使其成为人们崇拜的对象。一夜之间，美国的各个发行商都开始准备《GTA》那样的游戏，大家都希望从Rockstar独享的大蛋糕那里切走一块。不过到目前为止还没有哪一款游戏能够抓住让《GTA》如此令人上瘾的精髓——甚至Rockstar自己也没有办法，他们推出的《紧急状态》、《Manhunt》暴力程度上有过之而无不及，然而游戏性却是十分苍白。试图模仿《GTA》的游戏都是看中了两个最为明显的地方：邪恶的犯罪主题以及自由自在的系统，然而他们却忽略了将整个《GTA》世界无缝接合起来的细节。《大逃亡》和《横冲直撞3》在表面上很好地模仿了《GTA3》，实际却是徒有其形而无其神。奇怪的是，最接近《GTA》的克隆品却是一款卡通化游戏——《The Simpsons Hit 'N' Run》，这款基本上没有暴力的游戏也进一步证明了暴力并不是让《GTA》成功的要点。

在年轻人的眼中，街头主题总是那么酷，这是一千个吃豆人加起来也做不到的。都市街头主题的流行也意味着业内风向的突变，可爱的吉祥物们正逐渐失宠，取而代之的是《圣安德里亚斯》的卡尔·约翰逊以及《光环》的Master Chief那样的坏蛋和硬汉，《GTA3》并不是这种改变的惟一动因，不过绝对是一次有力的推波助澜。

在游戏业的历史中，《横行霸道III》到底处于什么样的位置？它是社会争论的避雷针，是暴徒游戏趋势的前兆，是“紧急游戏性”的生父。Rockstar这个意料之外的大作已经挤入了游戏业的上流社会，与《超级马里奥兄弟》、《吃豆人》等并肩而立。时间会证明一切。不管游戏业的未来何去何从，《GTA3》对于现在的冲击是不容置疑的。

28 街头喷射小子

平台	DC
发售日	2000年10月30日
开发商	Smilebit
发行商	世嘉

影响到的游戏

《托尼·霍克的地下滑板》
《克罗诺亚2》
《塞尔达传说：风之杖》
《狡狐大冒险》
各种动画题材游戏

重大意义

●开启卡通渲染技术新纪元。
●巩固了DC给人的“酷”印象。
●为续作成为不多的杰出日产Xbox游戏之一铺平了道路。

记忆中的印记

作为一个铁杆玩家，在1999年没有什么比DC更让人兴奋。这部主机有《灵魂能力》那样的高品质第三方独占游戏，似乎世嘉所有的开发团队都会不断为其制作高水准的游戏。AM2有《VR战士3tb》和《莎木》，Hitmaker有《死亡之屋2》、UGA有《太空频道5》和《Rez》、Sonic Team有《索尼克大冒险》和《梦幻之星Online》而Smilebit有《街头喷射小子》。

然而在游戏业内，高评价不代表高销量，当时世嘉的很多游戏就是这样。FANS们伤心地发现，《街头喷射小子》的销量不足以让世嘉为其制作一款续作。尽管如此，Smilebit的主管川越隆幸认为，只要能够在玩家的记忆中留下印记，他们就算是成功了。而《街头喷射小子》显然做到了这一点。

卡通之风

《街头喷射小子》能够让它的购买者产生共鸣的最大原因或许是它那独特的风格，游戏的目的是踩着旱冰躲避警察，同时到处喷出各种标记，这种概念本身就已经很酷，设计组更是使其在美学角度上达到了他人无法逾越的高度。音乐、角色设计和环境都充满时尚感，这些风格和样式似乎来自东京时尚青年的叛逆文化。

最能使其在风格上独树一帜的自然是卡通渲染图形的采用，人物和环境边缘粗黑线的使用使得该作充满动画风格，脱离了传统的3D游戏。虽然《街头喷射小子》严格来说不是第一款采用这种技术的游戏，却绝对是使得这种技术成为大众关注的焦点，并得以发扬光大的游戏。至于哪一



款游戏才是真正最早使用卡通渲染技术还有很多争议，Eidos 平庸的《恐惧效应》绝对是一个先驱，不过受到了 PS 性能的限制。《Motor Toon Grand Prix》以及《洛克人 DASH》在这一方面走的更早，不过其技术非常原始。《街头喷射小子》上市之后，《Cel Damage》、《Wacky Races》等游戏相继跟上，大家似乎都想有一副卡通化的面孔。这样的风潮持续多年未退，更是有《塞尔达传说》、《龙珠 Z》那样的顶尖系列相继加盟。

前途迷茫

在易上手程度上，《街头喷射小子》可以说是日本版的《托尼滑板》，这款南加州开发商制作的游戏主要强调高分的获得，这款滑板游戏表现的是美国文化，而《街头喷射小子》则是反映日本文化。

虽然销量不佳，当那部主要面向美国玩家的主机问世后，《街头喷射小子》最后还是迎来了一款续作。2002 年，世嘉在 Xbox 上推出了《街头喷射小子 Future》。这是 Xbox 上少数几款大获好评的日本人开发的游戏，在其发售后不久微软甚至推出了 Xbox 的捆绑套装。可惜与原作一样，这款续作仍然没能在销量上获得成功，该系列的未来又一次成为疑问。

尽管如此，正如川越隆幸所说，很多 FANS 都对该系列留下了深刻的回忆，仅有的一款续作也令人欣喜。虽然无法拉拢足够多的受众，该系列比那些销量高得多的游戏更值得尊敬。



27 口袋妖怪

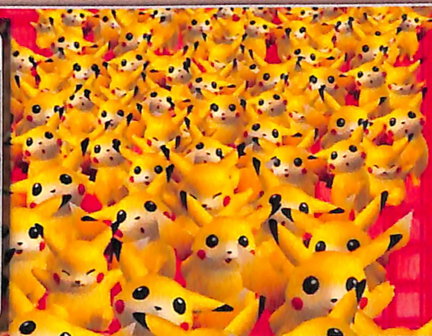
平台	GB
发售日	1996 年 2 月 27 日
开发商	Game Freaks
发行商	任天堂

影响到的游戏

《数码宝贝》
《洛克人战斗网络》
《怪物农场》

重大意义

● 为掌机引入了通信交换的概念。
● 引入了多版本游戏卡的营销技巧。
● 促进了日本动画在美国的流行。
● 在 N64 和 NGC 的艰难时期为任天堂提供了强大的利润源。



迟到 7 年的创意

现在回想起来这只是一个非常显而易见的想法：利用GB的独特通信功能促进游戏中的道具收集和交换，如此基本，如此简单，却要在《俄罗斯方块》出现的 7 年之后才有人真正做到。

这家公司就是 Game Freak，他们以出色的益智游戏闻名，例如《Quinty》和《耀西蛋》。GF 成功融合了对战卡片获得的乐趣以及日式RPG的特点，创造出一款鼓励玩家迅速思考和社会化交流的游戏。这是一款极具长度的开放式 RPG。画面与故事非常简单，然而独特的卡通魅力却弥补了沉闷的四色画面。

这是一个完全不同的游戏体验，更重要的是，它绝对是任天堂 GameBoy 有限机能的先天条件下的完美搭档，并且非常适合该主机的低龄受众。虽然原本是打算吸引那些喜欢斗虫的日本少年，这款游戏的高质量和可爱怪物却有着国际化的魅力，终于成为日本和美国最流行的游戏之一。在《口袋妖怪》之前，掌机游戏一直被认为是一种时尚的新奇事物，《俄罗斯方块》那些下落的方块消耗了人们数十亿个小时，然而在这款游戏的成功故事之外，人们再也找不到什么特别鼓舞人心的东西。任天堂的竞争者看到了GB贫弱的机能和简单的画面，于是贸然进入了该市场。然而没有任天堂那样的商业手腕以及《俄罗斯方块》的支持，世嘉的GG和雅达利的Lynx虽然技术卓越，结果都只是昙花一现。即便如此，除了少数几款任天堂的第一方游戏外，GB游戏似乎也只不过是暂时消磨时间的工具。

《口袋妖怪》改变了这一切。

把他们全都捉住吧！

这样一个已经成为众人崇拜对象的游戏系列在起步之初却是步履蹒跚。《口袋妖怪》在日本初上市的时候反应非常一般，不过在几周之后却通过玩家的口耳相传形成了小规模的轰动。这是一个相当正统的 RPG 冒险：玩家扮演一位无名男孩，从三只怪物伙伴中选择其一，每一个都有不同的技能和元素属性。这些伙伴——也就是口袋妖怪——数量越来越多，最后成为一种 RPG 队伍，能够以回合制战斗为玩家作战。当敌人怪物弱化的时候，玩家可以通过精灵球将其捕捉，使其成为自己队伍中的怪物。游戏中提供了 150 只怪物，将这些怪物全部抓齐成为人们玩《口袋妖怪》的主要动力。

每只怪物各有强弱之处，不同的元素属性使其针对不同的怪物会有不同的表现。玩家可以在战斗中使用最多 6 种怪物，战斗成为一对一的轮番上阵。这使得战斗具备了一定的战略性，超越了孩子们熟悉的其他游戏，他们更学会怎样根据对手安排自己的队伍，这种有趣的卡通化战略制定显然是很容易为 8 岁儿童所接受的。

不过《口袋妖怪》真正厉害的地方并不是单人冒险，而是其多人游戏体验。很少有游戏能够真正利用到GB的联机功能（有一个可能的重要原因是编程困难），而 Game Freak 将通信功能定为游戏的核心所在。实际上，该作本身的天性就是鼓励交换。他容许初学者用自己的口袋妖怪小队与朋友战斗。与CPU的战斗只要有足够的等级即可，而对于一位狂热玩家来说，他们惟一的制约就是时间，他们会为了创造一个超级口袋妖怪队伍而奋战，这种 6 对 6 的战斗让《口袋妖怪》熠熠生辉。

为了进一步鼓励交换，《口袋妖怪》推出了两种版本：红和绿，两个版本的主要不同之处就在于一些怪物出现的频率，绿版中的普通怪物在红版中几乎不可能出现，反之亦然。因此，要收集到 150 只怪物，最快的方法就是与朋友交换。这种社会化交流概念，以及其对于玩家占有欲的引



诱，使其具备了无坚不摧的吸引力。有了这种令人上瘾的游戏性以及忠实信徒们的狂热支持，当其他游戏在游戏销量榜上一个又一个地倒下，《口袋妖怪》总是以强大的实力而立于不败之地。

生命线

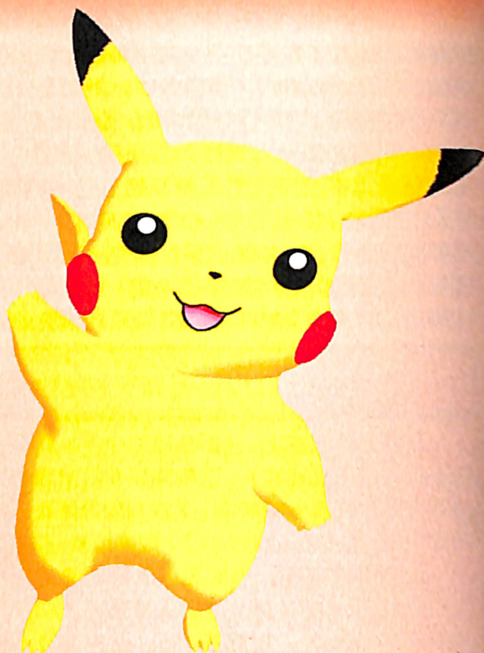
任天堂对于一个成功题材的发挥从来都是不遗余力，《口袋妖怪》出人意料的成功当然不会被任天堂白白放过。日本很快就淹没在《口袋妖怪》的各种周边产品、漫画和动画之中。尤其是动画版更是让数百万观众知道了这款原本从未听说过的游戏。动画版也成为《口袋妖怪》进军国际市场的利器。当时正值《Akira》和《攻壳机动队》在美国火热的时候，来自日本的动画受到了前所未有的关注，《口袋妖怪》成为这股日本动画风的受益者。

任天堂为《口袋妖怪》打入美国市场做了几年的准备，当游戏最终在美国上市时可谓水到渠成。美国媒体对该作的集中炒作让人感觉似乎RPG才是GB的一切。不过很多玩家对于《蓝》和《红》里找不到小智、皮卡丘以及火箭队的那些坏家伙而感到十分失望——这个问题一直到一年后的《口袋妖怪 黄》才得以解决，这款游戏对原作进行了修改，主角旁边就跟着一只皮卡丘。

实际上《口袋妖怪》的名字对于美国人并不是完全陌生的，动画版播出期间在日本发生的大批少年儿童因为光过敏而住院的事件在美国也曾成为新闻头条，结果这起事件不但没有造成负面影响，反而为其打开了知名度。《口袋妖怪》的影响力远远超越了原有的媒体，自从该系列推出之后，其多动画和漫画都爆发出超强人气，相关DVD甚至来自日本的原版漫画在任何一家零售店都可以看到。

《口袋妖怪》成功的最大受益者显然是任天堂，过去几代主机对于这个创造了马里奥的老厂来说可谓举步维艰，NGC的普及率对比NES简直是微乎其微。即便是《马里奥》、《塞尔达》那样的常青树，如今要进入百万大作的领域也是非常简单。在最艰难的时期，任天堂依靠的是《口袋妖怪》。每一款续作的销量都不比原作逊色，最近在美国发售的《红宝石》和《蓝宝石》更是成为GBA 最高销量游戏。实际上，除了《GTA》和《Madden NFL》外，很少有游戏能够挑战《口袋妖怪》。而比起《GTA》，《口袋妖怪》还有很多授权产品、衍生作品以及复刻版，收藏的主题也使其不至于越来越乏味。

任天堂的处境正越来越艰难，很多人根本无视"革命"的存在，而掌机市场 20 多年的独霸地位也正遭到索尼 PSP 的威胁。有传闻说当年 GB 发售时，索尼社长曾经严厉斥责他们的顶尖设计



师和制作人为何不开发一台类似的主机。不管是真是假，PSP 显然是索尼企图在掌机上重演昔日PS成功案例的棋子。PSP 是一部很诱人的掌机，这一点毫无疑问。然而任天堂也有足够的自信抵挡索尼的进攻，因为他们知道将有一款叫做《口袋妖怪 DS》的游戏让他们获得源源不绝的利润。

26 Parappa the Rapper

平台	PS
发售日	1996年12月6日
开发商	七音社
发行商	SCE

影响到的游戏

《太空频道5》
《DDR》
《太鼓达人》
《桑巴热舞》

重大意义

●创造了音乐韵律动作游戏类型。
●对于Playstation 品牌形象的树立做出卓越贡献。
●以充满创意的方式使得 CD 规格对游戏性产生重大影响。

耳朵的游戏

图形和画面是每一款游戏都不可或缺的一部分——这毕竟是视觉媒体。即便是最原始的游戏也要依靠简单的图形。在游戏业发展的历史中一直如此，直到《Parappa the Rapper》的出现，



一种新的游戏方式终于诞生：在七音社的这款PS 杰作中，你不仅要依靠眼睛，更要依靠自己的耳朵。

现在来看或许觉得惊讶，不过在《Parappa》之前，整个电子游戏世界确实没有过同类游戏。不过在游戏之外，曾经有过 Milton Bradley 的"Simon"，这与《Parappa》在本质上是相同的。游戏中有很多提示，这些提示会越来越长、越来越复杂，你必须以相同的顺序按键。"Simon"与《Parappa》的不同之处在于前者会让你对着闪烁的灯逐渐感到无聊，而后者会让你充满乐趣。

Parappa 是游戏史上最具吸引力的角色之一，这是一只简单、健康的狗，他梦想着有一天能够与好朋友 Sunny Funny 约会，然而却对自己缺乏自信。他想尽一切办法给Sunny Funny留下印象——超级英雄的战斗技能、花哨的汽车、华丽的生日蛋糕……这款游戏充满创意，各个角色都是纸片一样的模型，当他们侧对着镜头的时候你甚至看不到他们。更具创意的是对音乐的处理方式。在CD媒体应用到游戏中之前，这种采用完整音乐的游戏是不可能实现的。不过这仅仅是一部分。《Parappa the Rapper》比起"Simon"除了表现力外，还有一个进化之处就是其自由式说唱乐的能力。虽然遵照固定的曲调就可以过关，要想获得高分就要自由式创作。当一个关卡通关一遍后，自由式创作成为达到"U Rappin' COOL"排名的惟一方法。

好样的，Parappa!

Parappa 的魅力很快为外界所接受，在日本，Parappa 被认为是 PS 的吉祥物之一，甚至还有了他自己的电视动画。美国方面的反应同样强烈：索尼很早就意识到了该作的潜力，并且进



行了大规模的宣传，公交车广告、Tommy Boy唱片的合作。《娱乐周刊》也对该作大加赞扬，由此大大促进了该作的销售势头。

在游戏世界里，成功必然带来模仿。Parappa很快造就了韵律动作游戏类型——谈到这类游戏时，一般可以将其分为两个子类：Parappa式游戏或者说基于角色的韵律动作游戏，以及Konami《Beatmania》那样的抽象韵律动作游戏。后者强调的是音乐而不是故事，这种游戏里只有你、音乐以及屏幕上的一些指示器，或者一些随机的背景图和影片。多数情况下，抽象音乐游戏使用模仿真实乐器的控制器，例如吉他和鼓，不过这并不是必备品，《Frequency》和《Amplitude》就是明证。

虽然Parappa开了个好头，角色音乐动作游戏却从未飞黄腾达。Parappa的续作《Um Jammer Lammy》做得相当出色，然而却与成功无缘。世嘉的《太空频道5》是此类游戏一次漂亮的进化，彻底放弃了屏幕上的指示标记，让一切随着音乐舞动，然而它却是DC上败得最惨的游戏之一。最后Parappa真正的续作终于在PS2上出现，结果却成为这种角色制游戏子类灭亡的标志。

虽然Parappa最终无法自救，他的牺牲至少为仍然不断流行中的抽象韵律动作游戏子类铺平了道路。在日本，这一直都是Konami的摇钱树，《Beatmania》和《DDR》的续作似乎永无止境。几款进入美国的作品也获得了巨大的成功，为《太鼓之达人》和《大金刚康茄鼓》杀出了血路。Parappa只是历史中的匆匆过客，甚至那本将他捧红的《娱乐周刊》最近也将其判出局，捧起了《块魂》这个新宠。然而音乐将在游戏中长存，而我们对你的爱不会淡忘。好样的，Parappa！

25 GT赛车



平台	PS
发售日	1997年12月23日
开发商	Polyphony Digital
发行商	SCE

影响到的游戏

《极品飞车：地下狂飚》
《飞驰竞速》
《山脊赛车：竞速进化》
此后的基本上所有的赛车游戏

重大意义

- 为家用机游戏的真实物理效果设立了标准。
- 使赛车游戏中的内容授权上升到新的高度。
- 促进了赛车游戏中汽车改装的流行。
- 打入了机动车爱好者这一主流市场。

真实驾驶模拟器

《GT赛车》标榜"真实驾驶模拟器"，这是该作最有力的宣传标语，也是使其获得巨大成功的最主要因素的精确总结。

在《GT赛车》之前，"真实"与赛车游戏基本无缘。PC上有赛车模拟游戏的一小块市场，不过在1990年代中期的转型期开始逐渐萎缩。家用机方面，街机移植的游戏主导着这种类型——《山脊赛车》和《梦游美国》是主流，而一些有着真实汽车的游戏（例如早期的《极品飞车》）开起来一点都不像真车。

《GT赛车》之后，真实成了游戏世界的一份子。真实的汽车、真实的操作性、真实的物理效果使其成为史上最热卖的主流游戏之一。在PS时代所有热卖的大作中，《GT赛车》可以说是从最根本上改变了主流社会对电视游戏的看法。它已经不是单纯的游戏——它是一个专业的模拟设备。

酝酿已久

《GT赛车》系列的开发商Polyphony Digital是SCE下属的一家游戏商，他们曾经开发了一款采用卡通风格汽车的街机式赛车游戏《Motor Toon Grand Prix》，这款游戏最值得注意的地方就是物理系统，虽然当时还没有人将其称为物理系统。在1996年，"物理"并不是游戏业的热门词汇。《Motor Toon》给人留下的印象只是细致而精确反映玩家输入的汽车运动。后来，该作的制作者曾经透露，《Motor Toon》只是一个试验项目，目的是开发一套强大的物理模型，从而做出一些更为细致，更为真实的东西。

1997年末，《GT赛车》在日本上市。突然之间，到处都是这款画面出色的赛车游戏的消息。上百辆逼真的汽车、对Dual Shock手柄的对应（当时该手柄还未在美国上市），购买了进口日版的玩家一下子就被这款全新形态的家用机赛车游戏深深地吸引住了。即便美版的上市晚了整整5个月，《GT赛车》依然获得了同等的厚遇。不过也有一些人表示厌恶——它实在太慢太复杂了，驾照考试对于那些只想开着快车狂飚的玩家简直是一种折磨。

然而《GT赛车》却在另外一个更大的市场掀起了滔天巨浪，虽然部分游戏迷对其不屑一顾……车迷们却为之疯狂。游戏玩家不知道什么叫做"内倾角"（camber，车轮面与垂直面的夹角），无法感受真实驾驶的魅力。而车迷则对这款能够提供如此众多手感如此逼真的赛车的游戏感到震惊。巧合的是，当时正值汽车业的进口车改装热，来自日本的《GT赛车》的出现对车迷们来说可谓适逢其时。就这样，PS一下子捕捉了一大批原本根本不可能吸引到的受众，就像《Madden NFL》吸引的球迷、《托尼·霍克》吸引的极限运动爱好者，《GT赛车》为游戏和另外一个完全不同的子文化架起了一座桥梁。各种顶尖机动车刊物如英国的《Car》等都对《GT赛车》系列进行了深度报道，汽车公司争先恐后地想方设法让他们的汽车出现在游戏中。



"后GT时代"

与此同时，大批游戏迷因为《GT赛车》而成为车迷。他们对于赛车游戏的要求越来越高，以至于1998、1999年间的赛车游戏都在朝这一方向发展。像《山脊赛车》这种只有为数不多的汽车和赛道的游戏在"后GT时代"很难发展，《GT赛车》上市的两年后，市面上几乎所有的赛车游戏都走上了同样的发展路线，收录的汽车和改装选项越来越多，并成为赛车游戏的标准。



虽然收录的百多辆汽车是《GT赛车》成功的主要原因，汽车改装功能的重要性甚至犹有过之。《GT赛车》进一步巩固了将控制权交给玩家的游戏创作思路——让玩家发挥自己的创造力，将游戏内容改造成自己心目中的样子。该系列的成功也是32位机时代游戏市场受众成熟的重要标志。1990年代末，传统印象中一直是儿童玩具的电视游戏开始成为成年人的游戏，市面上出现了越来越多为成年人准备的游戏。一些观察家将《GT赛车》笑称为"成年人的《口袋妖怪》"。收集卡通怪物与收集汽车有着同样的吸引力。

如今，在第4部《GT赛车》发售的几个月后，该系列在狂热玩家中的人气开始衰退，人们的兴趣又转移到高速街机式赛车游戏，使得《火爆狂飙》和《极品飞车》开始大红大紫。游戏玩家的兴趣循环往复，然而车迷们似乎将永远都是"《GT赛车》系列"的支持者，《GT赛车4》仍然有600多万套的销量，而续作以及分支作品也已经在策划中。

24 潜龙谍影

平台	PS/PC
发售日	1998年9月3日
开发商	KCEJ
发行商	Konami

影响到的游戏

《分裂细胞》
《超越善恶》
《间谍小说》
《狡狐大冒险》

重大意义

●开创了潜入型游戏并使其大为流行。
●将好莱坞式剧情演出手法发挥到极致。

潜入

在《潜龙谍影》之前，"潜入"游戏在游戏业内是极为罕见的类型。而在其之后，潜入元素深入到各种游戏类型之中，包括《超越善恶》、《我们的太阳》、《CY Girls》、《GTA：圣安德里亚斯》、《光环》、《猎头者》、《007：所有或一无所有》、《无人永生》、《纸片马里奥》、《海豹突击队》、《间谍小说》、《虹吸战士》、《分裂细胞》、《塞尔达传说：风之杖》等等。

虽然《潜龙谍影》之前并不是没有先驱者，紧随该作的巨大成功，围绕躲避敌人而不是将其打倒的概念才开始成为一个完整的游戏类型。即便是完全不同类型的游戏也会有一些潜入内容，以此作为凸现其独特游戏性的捷径——虽然通常都做得相当糟糕。到底是什么让《潜龙谍影》如此特殊？这绝不仅仅是那些被模仿的部分，而是一些没有人注意到或者没人可以复制的东西——而这就是"小岛秀夫作品"的标志。

先驱

《潜龙谍影》是点燃了潜入游戏光芒的火花，不过并不是第一款以躲避敌人为主题的游戏——即便是"《Metal Gear》系列"第一作也不是。《Metal Gear》第一作发售于1987年，其后是1990年的《Metal Gear 2: Solid Snake》，NES的第一作移植版于1988年在美国推出。《Metal Gear》中的很多系统都被后来的PS续作重新利用。首先，它引入了系列的主角Solid Snake。更重要的是，它制定了系列的基本形式：Snake一开始除了自己的拳头和一包烟外什么都没有，他要潜入到重兵把守的基地，在此过程中得到装备和武器。虽然是在MSX/NES年代，那些熟悉的要素都已存在：需要用遥控导弹炸开的电子门、只能通过无线电联系的后方支援、跌宕起伏的剧情，以及最后与"核搭载步行死亡兵器"Metal Gear的对决，所有这些元素都不是《潜龙谍影》的首创。

在《Metal Gear》之外，也有一些游戏采用了同样的设计概念。最早的是1986年英国人开发的《哨兵》(The Sentinel)，在该作中，你的目标就是不让山顶上的哨兵看到。在你登山的过程中要小心利用各种物体隐藏起来，最后出其不意出现在哨兵身后将其击倒，并占领守地。

在《潜龙谍影》发售期间，这个发展方向上并没有多少作品，不过有一个不得不提的就是《天诛》。这款游戏与《MGS》同一年发售，并且同样获得了巨大的成功。这也是一款全3D的PS游戏，你的目标是在巨大的环境中行动，同时尽量避免被发现。这款游戏有很多《MGS》没有的东西，例如更加丰富的关卡布局。不过它也有很多缺陷，也没能向《MGS》那样成为主流。

那么《MGS》的突出之处在哪里呢？是什么让它如此成功？在尖端的图形引擎（以当时的技术来说）以及剧情背后，其潜入游戏系统极易掌握，并且有很多可以让人思考的空间。关键就在于屏幕右上方的雷达画面：《天诛》给玩家的只是"能见度表"表示敌人的接近程度，而《MGS》让你知道敌人与Snake的确切位置以及他们的视野范围，这让玩家可以迅速调整隐藏地点，而不是浪费宝贵的时间搞清楚威胁来自哪个方向。



有人批判说这样的系统很容易就让人完全依赖雷达，不过他们忘记了一些重要的地方：首先，当你被发现的时候雷达就会消失（选择Hard难度可以不用雷达进行游戏）；其次，本作并不是只有潜入要素，一些任务和目标，例如BOSS战、战斗任务等与潜入所占的时间一样多。游戏本身存在足够的多变性，使得游戏过程中不会出现单调的情况，并且小岛总是会给人以新的惊喜。

"小岛主义"

如果你对游戏不熟，可能会问"小岛是谁？"，他就是小岛秀夫，"《Metal Gear》系列"的总指挥，他总是给自己的游戏留下独一无二的感觉，他所采用的方式已经不能简单的进行分类，因为这是在业内从来没人做过的；你可以将其称为"小岛主义"。他的风格是有着强烈的"游戏就是游戏"的自我意识，小岛秀夫会利用这种媒体



做出只可能在游戏中发生的效果。如果这么说还是有点抽象，用实际范例来解释小岛主义是最合适的。《潜龙谍影》初期有一段剧情是Snake在牢里见到了DARPA的长官，在他们谈话的最后，这位长官开始晕眩，并且在Sanke面前突发心脏病死亡。小岛不仅通过声音和画面表现这一段剧情，同时也通过触觉：玩家手中的Dual Shock手柄会模拟越来越快的心跳，直到失去控制，最后是几下微弱的跳动，接着就停止了。

小岛主义也延伸到他的其他游戏中，例如采用太阳感应器的GBA版《我们的太阳》，不过这种方式的巅峰发生在《潜龙谍影》中与心理螳螂的战斗。小岛秀夫在这里用尽了一切可以想到的手段，战斗之前，心理螳螂会通过你的累计游戏数据"解读你的灵魂"，这些数据甚至包括存储在同一张记忆卡上的其他Konami游戏的存档资料。战斗开始后的5秒钟，屏幕会变黑，绿色杂点的小岛出现在屏幕右上方，让你以为是换了一个电视频道。当游戏回复正常时，你会发现心理螳螂是不会受到子弹攻击的，而经过一番试验之后，你会发现可以将手柄拔出来，插到另外一个手柄插槽上，以此骗过心理螳螂。小岛的卓越声望也有一部分来自于他的恶搞精神，他总是会给玩家开各种玩笑——任何一位玩过《潜龙谍影2》几个小时的玩家相信都有深刻印象。

最后，《潜龙谍影》最重要的两个意义就是潜入类型的诞生以及小岛主义的风行，一直到现在，这类游戏仍然有无尽的潜力可以发挥。《潜龙谍影3》发售后，小岛本人仍在探索各种新鲜想法。至于整个游戏业，它总是会有各种创意让我们惊讶，就像《GTA》的"操场"式游戏，你永远不会知道下一个转角会有什么重大的革新在等待、或者埋伏我们。

23 塞尔达传说：时之笛

平台	N64
发售日	1998年10月31日
开发商	任天堂
发行商	任天堂

影响到的游戏

《黑云》
《星际火狐大冒险》
《超越善恶》
《神鬼寓言》

重大意义

●为3D冒险游戏树立了标准。
●灵巧的"Z-定位"系统让玩家可以锁定敌人和目标。
●使得关联键的设定开始普及开来。



冒险游戏的革命

1996年圣诞之前，虽然N64上游戏不多，不过像《超级马里奥64》那样的世界级游戏足以独力挑起大梁。不过再好的游戏也无法长期支撑一部主机，高水平游戏的严重缺乏让玩家的热情很快消退。与此同时，另一面的风景却是越来越美丽。虽然世嘉土星已经开始走向没落，索尼的PS开始释放出越来越强烈的光芒。到了1997年底，《最终幻想VII》显然已经彻底改变了RPG——乃至所有其他游戏类型，很多原本坚持不加入索尼阵营的厂商也已经开始动摇。

一年之后，《异度装甲》、《潜龙谍影》那样的作品将PS的冒险推向了更具演出效果、更注重剧情的方向。而对于N64的玩家，隧道的尽头也开始出现一线光明。正如《超级马里奥64》劝服了无数玩家购买那个小黑盒，还有一款游戏单独撑起了N64的大旗——《塞尔达传说：时之笛》。

该系列是宫本茂的第二个伟大产物。在《超级马里奥兄弟》之后，任天堂的这位超巨星设计师创造了又一款革命性作品，结合了RPG游戏的探索性和开放式游戏性以及动作游戏的高速动作和紧凑、精确的操作。《塞尔达传说》成为全世界的巨作——彻底改革了Warren Robinett的《冒险》(Adventure)。同样是磁碟机上的续作将游戏类型变为横卷轴动作，而SNES和GB续作又回到了原来的俯视视点，并且加入了大批新要素以及更完满的剧情。这种类型成功了，虽然要做《塞尔达》的克隆作品非常费力，多数其他平台上都会有几款类似的作品。

3D化的标准

与《超级马里奥64》一样，将《塞尔达传说》带到次世代N64主机上几乎要求对游戏系统进行彻底翻新。制作一个庞大、细致的全3D海拉尔大陆费时费力，制作者还要让解谜要素同样直观、让挥剑战斗同样有力。这是一个苛刻的要求，1990年代中后期的多数3D动作冒险游戏粗劣笨拙，战斗瞄准非常困难，镜头操作极不贴心。对一些玩家来说，推箱子那样的最基本动作有时候也是一种折磨。聪明的设计者，例如PS《荒野兵器》、《阿兰多拉》的开发者们只是借鉴了2D版《塞尔达传说》的方式，并以更高解析度的画面进行强化。如果有人要将《塞尔达》3D化，那只可能是任天堂自己。

有一点是很明显的——这需要花很长的时间。这款游戏原本打算在N64大容量磁碟机64DD上推出，当时暂名为"塞尔达64"，后来该作还是整整延期一年，并转移到256Mbit的卡带上（失去了杀手锏的64DD也随着迅速灭亡）。最后《塞尔达传说：时之笛》刚好赶在1998年感恩节前在美国发售，与N64的发售时隔两年。缺乏游戏的N64玩家争先恐后地抢购。

在此之前，很多人担心任天堂是否有能力将《塞尔达》带到3D领域——它是仅仅多了对话少了跳跃键的《超级马里奥64》吗？而在游戏发售后，一切的疑虑烟消云散了。《塞尔达》的世界极其华丽，冒险和操作都非常人性化，决不会给人以挫折感。这主要归功于操作系统上的创新。N64手柄上的A键成为关联键，也就是说，它的功能会根据林克目前所处的情况而改变，画面上的一角显示了各个按键的作用。另外一个很有可能出现缺陷的方面也被设计者巧妙的躲过。《塞尔达》的战斗非常精巧，是非常深思熟虑而精确的动作。让林克在房间里到处乱跑、向各个方向挥剑是绝对不行的，玩家要按Z键锁定特定的敌人。这种流畅而体贴的游戏系统带来了美丽而真实的世界，从看到标题画面的那一刻起，《时之笛》注定要成为一款决不会令人失望的大作。

新的潮流

虽然人们总是批判任天堂没有跟随业界的潮流，《时之笛》实际上与上一年的PS大作有不少





相近之处。这款游戏同样更注重剧情和演出效果，而同时保留了精彩的游戏系统。虽然没有像《最终幻想 VII》那样插入惊人的CG动画，它却将全3D世界带到了新的领域。《塞尔达传说：时之笛》创造了新的记录，在当时，它是卖得最快的电子游戏，其预订量比之前任天堂的任何一款游戏都高，每一个拥有N64的人都在玩《塞尔达》，它的吸引力遍及小学到大学的各个年龄段。人们从未见过这样的游戏，《时之笛》适合所有人。《最终幻想 VII》在美国引发了RPG革命，而《时之笛》使其再次进化（《塞尔达传说》属于动作RPG类）。

如果说1992年很难做出一款《塞尔达》的克隆之作，那么6年之后则是更加困难。在内部，Rare正在开发类似《时之笛》的N64冒险游戏《恐龙星球》，这就是后来NGC的《星际火狐大冒险》。Rare的其他游戏包括《Conker's Bad Fur Day》以及最近的《卡美奥：元素之力》都显然受到了《塞尔达》的影响。借鉴了《时之笛》设计方式的并非只是《塞尔达》式冒险游戏，基本上自此之后的每一款3D动作游戏都或多或少借鉴了《时之笛》的创意，不管是《光环2》的关联键和简化控制方式还是《银河战士 Prime》的锁定战斗。《时之笛》的空前成功也改变了任天堂以往每隔很长一段时间才推出一款《塞尔达》游戏的策略，其N64版续作《梅祖拉的面具》于两年后发售，这段时间内还有几款GBC版游戏推出。GBA上最近总共推出了4款《塞尔达》游戏，随着将于年内推出的最新作，NGC上将会有5款游戏。至于未来是否会有与《时之笛》同等影响力的续作，我们将拭目以待。

22 最终幻想VII

平台	PS/PC
发售日	1997年1月31日
开发商	Square
发行商	Square

影响到的游戏

《生化危机3》
《异度传说》
《最终幻想：灵魂深处》
《龙骑士传说》

重大意义

●使RPG开始在美国流行。
●单款游戏制作费用预算创下新记录，为现在的游戏大制作开启先河。
●进一步扩大了PS的全球影响力。

the One

在小说《Easy Riders, Raging Bulls》中有这样一个故事，William Friedkin结束了他的1977年的电影《男巫》(Sorcerer)之后前往电影院观看乔治·卢卡斯的新片。灯光渐渐暗下来，当星际驱逐舰从屏幕上飞过，他的眼中充满敬畏。就在此刻，Friedkin知道自己的电影完蛋了，而且他知道从现在开始一切都将改变。

现在很多人都在讨论游戏何时将会成为公认的艺术形态，或者我们什么时候才会有自己的《公民凯恩》(Citizen Kane，1941年的经典电影)。人们对于哪一款游戏才是"the One"争论不休，也有人说我们根本还没有，或许未来几年内都不会有。不过不管你是否愿意相信，我们已经有了自己的《星球大战》：它就是《最终幻想 VII》，如果你曾在1997年玩过，你应该想过从那以后一切都将不同。他们之间的相似度是如此惊人，当然，我们正在谈论的不是Biggs和Wedge这些相同的人名。

《最终幻想VII》与《星球大战》的意义都在于革新，而非新类型的创举。日式RPG一直都没能脱离《勇者斗恶龙》的框架，而《星球大战》只不过是接过了卢卡斯深爱的《Flash Gordon》系列的火炬。真正使得《最终幻想VII》和《星球大战》傲然而立并使得传统类型获得更多受众的是他们在技术和表现力上的革命：《星球大战》有太空大战和全息影像，而《最终幻想VII》有多边形建模和CG动画。

在1997年，对于很多玩家来说，那段开场动画就相当于《星战》中著名的星际驱逐舰开场：看着镜头沿着卖花女孩的面部特写逐渐拉远，穿过黑暗的城市小巷，直到中央广场的上方，最后呈现出一座使用魔法及蒸汽反应堆的巨大机械化都市——这一切都令人震撼。不过这一切也都是曾经有过的——即便是糟糕的《Beyond the Beyond》也有CG片头，只是品质实在令人尴尬。令《最终幻想VII》如此特别的并不止于此。穿插在游戏全程的动画同样令人印象深刻，游戏中的每一个重要情节都是用大笔金钱堆积起来的顶尖CG动画呈现，多边形角色与预渲染背景的结合也是在传统2D图形基础上的巨大飞跃。而当这一切转换到CG动画时，每一个玩家都清楚的知道，今后只要Square想打造史诗，那肯定是一个恢宏壮阔的史诗。

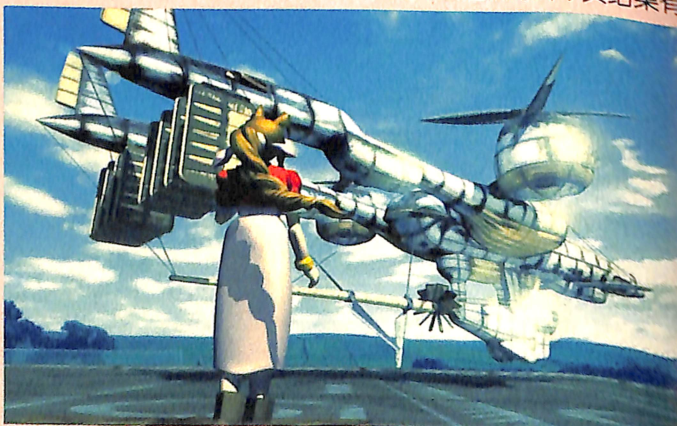
震撼心灵

游戏过场动画的电影品质有两个主要作用，其一是能够令玩家前所未有的投入到游戏的故事中。感谢细腻的场景——虽然有点冰冷而生硬，却绝对不是竞争对手的那些块状图小镇能够比拟的。《最终幻想VII》故事的电影般的表现力、人物和环境都给人真实的感觉。对比一下《最终幻想VII》与SNES版《最终幻想VI》中小镇被摧毁的效果，在《最终幻想VI》中，你会看到一束光线划过屏幕，随着出现一点火焰效果；而当神罗公司想要做同样的事情时，你看到的是一段精美的影片，城市在崩塌、市民们在无助地尖叫逃窜。

如果说大破坏的场面给人的是一时的震撼，通过CG动画表现的队伍中最令人怜爱的角色被杀，带给人们的则是永远无法抹去的伤感。直到现在，仍有大批玩家为死于萨菲罗斯剑下的艾莉斯而黯然惆怅。而在当时，人们的反应更为强烈。一些玩家散布出可以使艾莉斯复活的所谓秘技的假消息，于是大批受到心灵创伤的玩家试图以此寻求安慰。当谣言被澄清之后，玩家们仍然要求推出一个"修正版"，让那死去的可怜女孩复活。还有一些玩家则是为了这个如何努力也无法改变的命运而内疚自责。无法让艾莉斯"正式"复活一直是很多《最终幻想VII》FANS的遗憾，在网上出现了一大批讲述艾莉斯继续存活于世的同人小说。这种悲伤的情绪绵延数年，以至于当人们看到《最终幻想VII：再临之子》中那熟悉的身影时，昔日的那一幕感动再度如巨洪决堤般彭湃不止。

是忧？是喜？

当然，这种品质的CG动画并不便宜：《最终幻想VII》花费了4500万美元的制作费用。它当然收回了成本，不过部分原因是因为它是第一款可以通过惊人的CG而热卖的游戏，还有部分原因是因为它的名字叫"最终幻想"。与《星球大战》一样，《最终幻想VII》提高了开发成本的总体水平，其结果有





好有坏。为了能够提高画面品质，游戏公司不得不投入大笔资金，我们现在可以看到这种预算膨胀的长期结果：EA、Vivendi 这样的大公司越来越少，他们在四处吞并小型开发商。成本的提升带来的是业界的集中化发展，降低成本成为索尼和微软的次世代主机重要宣传口号。你不能把电影业的同样问题的责任都推到《星球大战》身上，也不能把游戏业内的这一趋势仅归咎于《最终幻想VII》……不过他们不可否认地起到了重要作用。

不管《最终幻想 VII》的巨大流行有哪些负面影响，其正面意义不容置疑：在它发售之前，RPG 不受美国人欢迎是人们的普遍看法，而《FFVII》的成功改变了一切。如今日本的几乎每一款体面的 RPG 都会在美国推出——甚至是那些没有 CG 的。那么，那位卖花女孩的死也算是有价值了。

21 古墓丽影

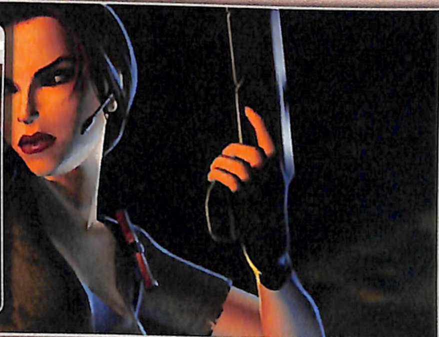
平台 PS/SS/PC/Mac
发售日 1996年10月31日
开发商 Core Design
发行商 Eidos

影响到的游戏

《恐惧效应》
《凯恩的遗产》
《印第安纳·琼斯与地狱机器》
《波斯王子 3D》

重大意义

●将《波斯王子》型游戏方式成功转型到 3D 时代。
●第一个突破传统卡通造型的游戏虚拟偶像诞生，并成功打入主流社会。



任天堂对于《超级马里奥 64》的开发一直都保持高度隐秘，据说是因为担心在N64发售之前，该作的惊人创意被剽窃。任天堂的担心不无道理，从《NiGHTS》、《Bubsy 3D》到《Banjo-Kazooie》，这些所谓的“Mario Killer”就像现在的一大批“Halo Killer”一样普遍。不过并不是只有宫本茂才能想到3D冒险游戏的设计概念。就在《超级马里奥 64》发售几周（美版）之后，一款与其完全无关的游戏诞生了。

天壤之别

《古墓丽影》是英国游戏开发商Core Design的作品，之前他们的作品以普通欧式动作游戏为主，例如《Chuck Rock》。当宫本茂和他的开发团队第一次公开《马里奥 64》时，《古墓丽影》早已顺利开发中。Core Design的设计者们最初担心他们的这款新作会被认为是又一个“马里奥”模仿者，然而他们的担心显然是多余的：虽然两款游戏同属“3D 平台动作”，二者之间却有着天壤之别。《古墓丽影》更像是3D化的《波斯王子》：缓慢、讲究方法，需要主角进行细微而尽可能精确的移动、跳跃、攀爬，劳拉·克劳馥的冒险世界里充满了 Jordan Mechner（《波斯王子》之父）的机关和陷阱。

《古墓丽影》并不是第一款尝试将《波斯王子》3D 化的游戏，Delphine 曾以《Fade To Black》在这种类型上留下了自己的足迹，这款游戏本身是《波斯王子》的克隆之作《Out of This World》和《Flashback》的续作。然而《古墓丽影》有自己的优势，虽然它出得较晚，效果却也好得多。Core的这个冒险世界极其广大，设计宏伟的一系列山洞充满机关秘密和令人晕眩的高度。女主角劳拉·克劳馥的丰富能力令人印象深刻。武器和弹药散落在洞穴各处，不过战斗并不是冒险的重点。敌人只不过是游戏的调味剂，而不是真要给玩家带来什么新的挑战。《古墓丽影》的真正乐趣在于发现每个地区的秘密，不管是修复坏掉的机器、躲避陷阱还是在看似不可能的地方寻找出路。

虽然《古墓丽影》与《超级马里奥 64》仅相隔数周，两者之间几乎没有重叠，并且 Eidos 的这款冒险大作一点都不比任天堂的差。这款游戏的阴暗色调与《马里奥》阳光明媚的卡通风格形成了鲜明的对比，比起那位三段跳的水管工，劳拉·克劳馥要真实许多，并且她的冒险更像是基于现实世界。当然，它也有幻想元素，例如热带巨洞里的狂暴恐龙，以及大结局中劳拉轰杀的亚特兰蒂斯地底涌出的半人居民。

性感的臀部



最具吸引力的还是劳拉·克劳馥。在《古墓丽影》之前，动作女星在游戏里并非闻所未闻，不过她们探索的总是温和的、蜡笔画一样的世界。更有甚者，一些女性干脆包裹在让人无法分辨性别的服装里，例如萨姆斯·阿朗（《银河战士》女主角）。而《古墓丽影》让女主角进入一个印第安纳·琼斯的世界中，身穿性感的紧身服装。

劳拉其实本该是个男性，然而在开发过程中，设计师Jeremy Heath-Smith认为，要想让人在冒险的时候盯着个臀部看几个小时，那一定是一个性感的臀部。Eidos接受了这个想法，并且将劳拉作为《古墓丽影》的性感代言。劳拉立刻走进了杂志封面、户外广告牌以及各种平面广告，一夜之间，她成了真正的虚拟名人，出现在主流新闻传媒的封面上。作为九十年代时代精神非正式代言人的Douglas Coupland为她写了一本书。根据游戏改编的电影将她的名字放在了标题之前——《劳拉·克劳馥：古墓丽影》。

回想起来，劳拉能够成为性感代言确实有点不可思议，因为她当时看起来实在丑得令人毛骨悚然。游戏中的人物模型远看尚可，然而在官方的宣传海报中真是丑到骇人听闻，即便是跟同时期的其他游戏角色相比。鬼一样的厚嘴唇、AV明星一样的身材比例，从任何一个合理的标准来说，劳拉都与“魅力”这个词相去甚远。然而，世界各地的玩家却将其视为梦中女神。业余爱好者的“裸体丽影（Nude Raider）”PC版补丁很快在网上流传，人们到处寻找她的色情图片。成年人在杂志上大谈他们在游戏里从特殊镜头角度观察劳拉胸部的癖好，不管是出于性暗示还是寂寞男性的无奈，这一切都在促进游戏的成功。

性诱惑时代

Eidos 对于该作的反传统的宣传方式在任天堂时代是难以想象的。任天堂一直努力成为适合整个家庭的品牌，而索尼则意识到1986年的中小学生到了1996年已经成长为年轻人，于是适时改变了产品的格调和市场定位。《古墓丽影》可说是在索尼宽松政策下第一个大获成功的范例，这款游戏最大的特征完全是女主角夸张的身材。当然，在成功背后起关键作用的还是游戏本身的质量，不过广告的重点则是劳拉·克劳馥的形象，而不是无尽的土黄色洞穴和灰石废墟。她的成功很快就引来模仿者。很多游戏玩起来虽然不像《古墓丽影》，却肯定有个诱人的女星。广告宣传更像一场比赛，在《寄生前夜》的阿雅、《Portal Runner》的 Vikki、《生化危机》的吉尔面前，那些卡通动物吉祥物以及健壮的“毁灭公爵”发现自己正争着走向灭亡。

不过做得最为出格的仍然是 Eidos ——第一





作获得了疯狂暴利之后，它的多数产品都有了火辣的女性，时刻提示着爱游戏的男人同样爱辣妹。这家公司更加过火的宣传活动是Kronos开发的《恐惧效应2》，将游戏里暗示的暧昧的女同性恋关系大肆发挥，成为其主要卖点。而奇幻动作游戏《Deathtrap Dungeon》的女主角Red Lotus则成了性感地牢版劳拉。这种出卖色相的行为到《BMX XXX》和《The Guy Games》时达到了巅峰——同时也最终证明了销量是由游戏的品质决定，而不是女性的肉体。

不管围绕劳拉的是怎样的形象和宣传手段，她在女性和男性玩家中都受到了欢迎。虽然她的游戏评价越来越低，电影票房也开始走下坡路，在很多人眼中，劳拉·克劳馥依然是游戏业的代言人。可惜劳拉的游戏没能配上她的声望，Core总是用那套老态龙钟的引擎开发新作，而采用新引擎的《黑暗天使》却因为糟透的游戏性受到空前的指责。如今Eidos已经将下一款《古墓丽影》交给了水晶动力，他们的《Soul Reaver》实际上比多数《古墓丽影》续作更加"古墓丽影"。

不管怎样，这款游戏以及它的女主角为这种媒体以及产业烙下了深深的印记。《古墓丽影》设下了新的标准——不管是好是坏。它同时也定义了整个游戏类型，促生了我们现在所喜爱的《波斯王子：时之砂》。而这一切的前因后果我们无法解释。

20 超级马里奥64

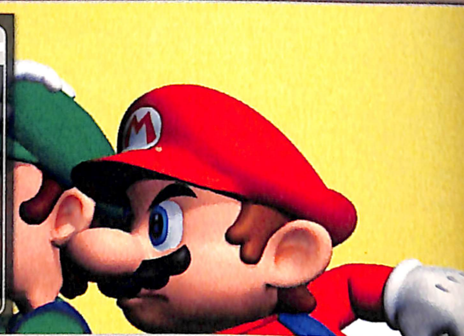
平台	N64
发售日	1996年6月23日
开发商	任天堂（EAD）
发行商	任天堂

影响到的游戏

《Banjo-Kazooie》
《瑞奇与叮当》
《小龙斯派罗》
《杰克与达斯特》

重大意义

●将马里奥乃至整个游戏业谨慎而明智地推进到3D时代。
●制定了任天堂整个64位时代的战略。
●进一步奠定了宫本茂的明星地位。



十余年前，16位机时代在市场大变革中并不体面地结束了。很多发行商遭遇严重财务困境，其罪魁祸首则是标准卡带授权生产模式。虽然比起1983年市场大崩溃的完全混乱状态已经有所改善，这种商业模式无疑给发行商带来了不公平的负担，他们不得不为卡带生产支付先期费用。更加糟糕的是，随着游戏容量越来越大，卡带原料成本越来越高，卡带规格的风险也大幅增加。Capcom、Acclaim等发现货仓里堆满卡带，玩家们正在持币观望次世代主机。

就在此时，索尼带着PS出现在世人面前，空前的性能、易于开发的环境以及廉价的CD-ROM媒体——第三方开始纷纷响应。与此同时，随着SNES陷入苦战，任天堂的运气似乎到头了。他们将希望放到了一款游戏身上，这就是用3D画面重新诠释的《超级马里奥兄弟》。虽然将运气压在一款游戏身上似乎是苛刻而不合情理的，《超级马里奥64》却有着足够的分量。

重塑马里奥

《马里奥64》的背后仍是宫本茂，他对于定义视频游戏艺术所做出的贡献已经太多太多。N64的多边形处理能力给了他新的挑战：用新技术重新定义现有类型并不比发明一种新类型轻松。《马里奥64》成功而精确地做到了。宫本茂知道他正在探索一个新的领域，他要让玩家温和而平稳地过渡到这个未知领域。

游戏从碧奇公主城堡外的荒野开始，没有敌人，没有时间限制。玩家可以在进入城堡开始冒险之前自由行动，掌握新的操作系统。N64独创的类比摇杆的操作方式在关卡初期就已经引入，例如在睡着的敌人面前偷偷摸摸地走过。游戏是在假定玩家从未接触过3D游戏的前提下设计的，使得他们可以放心冒险，无需担心动作操作。并且，要想完成游戏也不需要对其彻底掌握，虽然马里奥的任务是收集散落在世界各地的120颗星，实际上只要收集70多颗就可以通关。

当然，《马里奥64》并非毫无缺陷。它毕竟是世界上第一款尝试将现有知名系列打入3D世界的游戏，有很多地方都不够成熟。镜头经常让人感觉不适，虽然已经在对每个地区进行优化的同时容许玩家的完全控制——而这正是三维世界永远的两难抉择。游戏中有一些要素的加入似乎是完全没有必要的，仅仅是为了炫耀N64的特殊硬件性能。

《马里奥64》绝不是世界第一款3D平台动作游戏——一年多之前索尼就开发了《Jumping Flash!》，这是一款相当优秀和独特的冒险游戏，让玩家控制可以三段跳飞跃到空中的机械兔子。可惜由于画风古怪，并且当时PS在美国普及率并不高，这款游戏被多数美国玩家忽略了。而《马里奥64》拥有游戏业最著名的名字和形象，同时有着巧妙掩饰N64弱势而发挥其强项的出色画面。这款游戏让人们渐渐意识到，未来绝对是3D游戏的天下。



世嘉和索尼为了打击任天堂，都不约而同地将他们的3D吉祥物选择于N64的同一时期推出，这便是《NIGHTS》和《古惑狼》。不过虽然二者较具约束性的游戏系统与《马里奥》的自由式大为不同，他们或多或少都受到了任天堂的冲击。古惑狼由于PS的成功而获得了出色的销量并成为知名系列，而那漂浮于空中的NIGHTS却从此离我们远去。最后，两位试图夺过马里奥宝座的竞争者都没能阻挡N64的破竹之势。几乎是仅凭一款游戏的力量，N64在几天之内便宣告售罄，并且一直是1996年圣诞最热门的圣诞礼物——这是那个时代里最成功的主机首发。

孤军作战

《马里奥64》的意义不仅仅是制定了3D平台动作游戏的样板——它造就了任天堂的整个64位机时代，它的成就并不只是游戏本身，而是影响到整个任天堂的商业方向。《马里奥64》对于N64的设计有多大影响很难精确考证，不过根据可靠的报道显示，至少其手柄古怪的3握柄设计是宫本茂为了这款巨作的需要而提出的。这款手柄虽然古怪，对于《马里奥64》来说却是完美的。

相比之下，卡带问题要严重许多。实际上，很多人认为这是N64失败的罪魁祸首。任天堂对卡带的坚持让多数人无法理解，一般最为人接受的一个观点是该公司（尤其是宫本茂）希望避免CD-ROM游戏的读盘时间。PS版《山脊赛车》的读盘时间长到可以玩上一局《小蜜蜂》，这一点已经引起了足够的争论，而任天堂一直到了NGC的DVD时代仍然在努力避免读盘时间。绕过CD时代的另外一个重要原因是卡带独家生产权带来的丰厚利润——不管怎样，拒绝光盘媒体的做法疏远了多数发行商，而其中最为严重的则是《最终幻想》开发商Square转战PS，用那3、4张光碟的庞大容量塞满精美的画面和CG动画——这样的容量是N64最大卡带容量的数十倍。



可以毫不夸张的说，N64在很大程度上是根据《马里奥64》的需要而设计的，据说该主机的多次延期就是为了等待《超级马里奥64》的完成。任天堂十分信赖这款游戏的吸引力。当时美国任天堂总裁霍华德·林肯曾经自信地宣称，即便是在最糟糕的情况下，只要有《马里奥》，N64就会成功。由于有《马里奥64》，N64最初几个月的表现非常惊人，虽然其他游戏如《Pilotwings 64》、《星球大战：帝国阴影》都令人失望，单凭这款旗舰大作已经足以令玩家满足。

不幸的是，"最糟糕的情况"真的发生了，而N64软件阵容的长期匮乏也到了《马里奥64》无法支撑的地步。玩家们花了几个月时间收集了全部120颗星，发现了游戏的无数秘密，最后终于感到无所事事了。他们需要一些新的游戏，很多人失望的发现再也没有《马里奥64》那样的好游戏了。而另一方面，PS家族正日嚣尘上，充满了《生化危机》、《古墓丽影》、《铁拳》、《最终幻想VII》这样的3A级大作。不过我们有必要将游戏与主机区分开来，虽然他们在很多方面是一体的。N64从必买的尖端主机到落人齿垢的亚军，这一切并不是《马里奥64》的错。

19 VR战士

平台	ARC/SS
发售日	1994年11月21日（SS版）
开发商	世嘉 AM2
发行商	世嘉

影响到的游戏

《铁拳》
《死或生》
《灵魂能力》
《格斗之蛇》
《莎木》

重大意义

- 展现了多边形人物的潜力。
- 展现了逼真现实型游戏的潜力。
- 引入了出局概念。
- 巩固了AM2作为世嘉首席开发商的地位。

格斗游戏的决定性进化

《VR战士》发售当时采用了《街头霸王》式的一对一格斗方式，取消了气功波那些浮华的元素，引入了多边形人物，成为第一款真实格斗游戏……或者至少比那些跳到20英尺高的游戏真实。它有两大卖点，一个是新的画面风格，还有则是复杂而真实的格斗操作。经过了十多年后，曾经时髦的图形看起来并不比麦片盒的附赠游戏好看，而操作也没有后来的游戏复杂。然而，《VR战士》是属于那个时代的游戏，与它的续作无关，它让格斗游戏的进化迈出了决定性的一步。

这一步就是技术。《VR战士》第一次使得3D多边形人物发挥了重要作用。其他开发商很早以前就尝试过3D视角，而AM2的《VR战士》通过尖端的技术让3D人物在格斗游戏中流畅行动。世嘉的Model 1平台是该公司系列街机基板的第一代，而它开创了3D游戏。在《VR战士》之前，街机上有另外一款游戏引起过话题：《VR赛车》。这款游戏采用了类似《VR战士》的图形风格，赛车游戏对于3D图形的表现与格斗游戏一样显著。该作最重要的特征并不是看起来是3D的，而是它那3D的游戏方式。赛车会撞飞到空中，在空中翻滚几下后落地。虽然碰撞并不真实，这样的物理效果比之前任何一款游戏都要真实。虽然Atari的《Hard Drivin'》在那一年初就已经推出，它的技术并不足以带来《VR战士》那样的真实感。与此相同，《VR战士》也采用了超越玩家常识的物理系统。那些动作都曾经在之前的游戏中出现过，却从未能刻画得如此逼真。

新的类型





《VR战士》的游戏系统是争论的起源，并且在玩家中几乎没有中间地带——人们要么喜欢它，要么就是讨厌它。喜欢的人们沉迷于其复杂性，他们喜欢无穷的战术和战略为游戏带来的不同战斗方式。他们喜欢赢得一场充满挑战性的战斗后的满足感，游戏这款游戏更加依靠战略和技巧。他们也喜欢该作引入的一些新概念，例如场地（以及出局）和防守键，虽然场地范围的概念并不是所有人都喜欢，防守键却成为多数3D格斗游戏的标准。虽然《致命格斗》已经率先引入防守键，多数人都同意这种功能更适合3D格斗游戏。

那些讨厌它的玩家讨厌的则是它的过于技术性，那些看似简单的动作掌握起来需要很长时间。虽然在《灵魂能力》那样更为华丽的现代3D格斗游戏中，玩家只要随便按一个键就可以看到屏幕上人物旋转攻击的特效，但在《VR战士》中，按同样的键只会看到标准的出拳或者踢腿，与该系列后来的作品一样，游戏中很少有花哨的动作。整体来说，"VR战士"意味着真实而不是浮华。

由于其创新性，《VR战士》不仅影响了竞争对手的游戏——它实际上创造了整个游戏类型。严格来说，之后的所有3D格斗游戏都要感激《VR战士》创下的这种可行的3D格斗方式，而与其关系最密切的就是Namco的《铁拳》。

世嘉与Namco在街机市场上一直都有互相抄袭创意的长期关系，而《铁拳》则是这种行为最成功的范例。Namco的这款游戏更加强调漂亮的画面和花哨的连续技，因此两款游戏并不是完全相似，然而在那时候，这是两款最伟大的3D格斗游戏。即便到了今天，《铁拳》仍然从世嘉的系列中吸收灵感——最近的《铁拳5》采用了可以存储人物数据的IC卡系统，与世嘉《VR战士4》引入的数据卡系统如出一辙。

虽然创造了新的类型，目前世嘉的这款游戏仍然没有成功的克隆者。《街头霸王2》之后出现的一大批游戏直接拷贝了它的人物、必杀技和游戏规则，而《VR战士》之后的多数3D格斗游戏都是独具特色的。正因为如此，《VR战士》以及其续作才可以在没有多少竞争的情况下，安心地担任最真实的格斗游戏。

18 致命格斗

平台	ARC/SFC/MD
发售日	1993年9月13日（MD版）
开发商	Midway
发行商	Midway

影响到的游戏

《Primal Rage》
《Thrill Kill》
《街头霸王：The Movie》
《Eternal Champions》

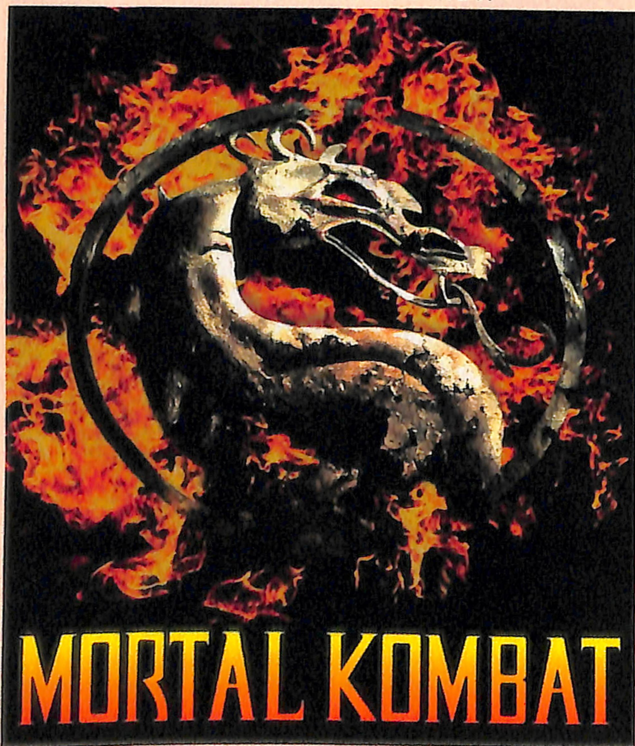
重大意义

- 将游戏暴力推向极限。
- 启迪其他格斗游戏的"终结技"概念。
- 导致全国范围的暴力游戏争论。
- 导致了ESRB评级系统的诞生。



有时候最有影响力的游戏往往不是第一个，甚至不一定是最好的一个。如果不是1992年引发的在家用机和街机上的广泛争议，《致命格斗》可能一文不名。制作人Ed Boon和John Tobias将该作描述为"小项目"，结果出人意料地获得了街机玩家的广泛关注，其家用机版发售后更是成为当年人们的必买大作。对于这款据说只用了8个月时间开发的游戏来说，绝对是彻底的成功。

在1992年，《致命格斗》并没有提供任何一样其他游戏里看不到的新要素。Midway于两年前推出的《Pit Fighter》就已经采用了"逼真"的数字化人物和背景。让《MK》与其他游戏区分出来的是它同时融合了当时的惊人画面与极度暴力的主题，并给人以极强的满足感。最令人莫名其妙的是，在其巅峰时期，《MK》甚至将《街头霸王II》远远抛在身后，在街机厅里人满为患，留下一边的《街头霸王II》无人问津。如今我们很难想象居然有人对这样一款游戏大加褒奖。如今看来，《MK》轰动一时的画面是如此粗砾而单调，比起《街头霸王II》，它的系统是如此肤浅而不严密。而在当时，人们难以忘记那逼真的人物被肢解的场面。这是闻所未闻的，以至于在1992年，家长们似乎很有必要时刻跟在孩子的屁股后面。



暴力的魅力

《街头霸王II》将一对一格斗引入到街机中，不过它缺少真实感，并且不能在败者的伤口上再撒点盐。制作人Boon和Tobias非常喜欢《街头霸王II》中人物晕眩状态时"自由打击"的概念，他们将这一概念进一步深化，让玩家在比赛最后仍可以自由打击。这种过激的终极技动作似乎足以让所有后来的格斗游戏学上十年。可以在朋友倒下的时候再踹上几脚，这对于很多玩家来说是很有吸引力的，而这也就意味着无数个小时的练习，以及装满硬币的口袋。在那互联网之前的年代里，玩家们会冲向报摊寻找任何可以提供指导的杂志，而对于很多杂志而言，收录《MK》专题就意味着那将会是年内最畅销的一期。

《MK》成功的另外一个主要原因是它的剧情。它渗透着一种黑暗的东亚神秘主义感觉，这样的风格是在顶尖港片之外非常少见的。当然，游戏中半数都拼错的亚洲人的名字以及穿着斑斓的忍者实在蠢得要命。然而当我们还是少年的时候，喷火的骷髅头忍者就是酷的代言，还管他穿的是什么香蕉色忍者服！

对《MK》的成功同样至关重要的是为1993年9月13日家用机版首发准备的"Mortal Monday"广告活动，一大群兴奋的孩子在街头齐喊"Mortal Kombat"的场面将这款游戏的烈焰吹遍校园。家用机版实际上有点令人失望，战士们彪出的不再是十倍于其体重的血液，而是灰色的"汗"，感觉就像从对方脸上打出了一盆洗碗水。虽然MD版可以通过密码调出血液，SFC版中却没有这一功能，甚至连终极技都被剔除了。MD版虽然发色数较少、画面较差，卖得却比SFC版好得多，并且为MD赢得了更多大众的关注，强化了其较为成人化的形象。







ESRB的诞生

这种明目张胆的暴力导致了家长的敌视，引起了新闻媒体的关注，继古老的街机游戏《死亡竞速2000》、《凤凰》以及Atari 2600的《德州电锯杀人魔》之后再度引发了"游戏暴力"的争论。Sub-Zero举起敌人的头颅，任由其露出的脊骨在风中摇摆的场面，让所有的夜间新闻节目都对其大力报道。伴随这一画面的一般还有1993年的另外一个真人游戏的片段——Sega-CD上的录像型游戏《Night Trap》，当你买到这款游戏，并玩上5分钟之后，肯定会为其内容所震惊。其后的游戏如《Kasumi Ninja》以及失败的《Thrill Kill》都跳上了血腥的顺风车，将他们低劣的游戏性和低廉的产品价值隐藏在血泊之中。与此同时，家长与政客们（尤其是Joe Lieberman）开始批判暴力游戏正导致西方文明的堕落。当硝烟散尽，我们迎来的是ESRB游戏评级系统——虽然并不完美，却让游戏产业走上了好莱坞的自我约束的正规道路。

如今的《Manhunt》、《GTA》以及一些并非Rockstar制作的游戏正继续推进暴力游戏的争论。而人们似乎忽略了最近几年青少年暴力和早孕现象正在减少，虽然暴力和性暴露题材越来越惊人、越来越容易获得。若使用长期的统计数据论证其因果辨证关系，或许会有人发现这些游戏正在拯救苍生。或者更为理性的说，这二者之间根本没有什么直接联系。

与此同时，《致命格斗》衍生出了4部续作、2部冒险游戏外传、2部电影（其中一部相当不错）、1部电视剧以及1个动画系列。只有第一款续作受到了大众的认可，而该系列的第一个外传《致命格斗神话：Sub Zero》简直烂到极点，以至于终于结束了John Tobias与该系列的关系。如今这一系列早已褪去昔日风采，虽然《欺骗》获得了好评，并且号称于《DOAU》之前率先为3D格斗引入网络对战。该系列再也无法回到其全盛期……留下的仅仅是橱柜里尘封的卡带讲述着昔日的辉煌。

17 街头霸王II

平台	ARC/SFC/MD
发售日	1991年3月（街机版）
开发商	Capcom
发行商	Capcom

影响到的游戏

《格斗之王》
《龙虎之拳》
《致命格斗》
所有2D格斗游戏

重大意义

- 成就了一对一格斗类型。
- 使美国街机游戏业复活。

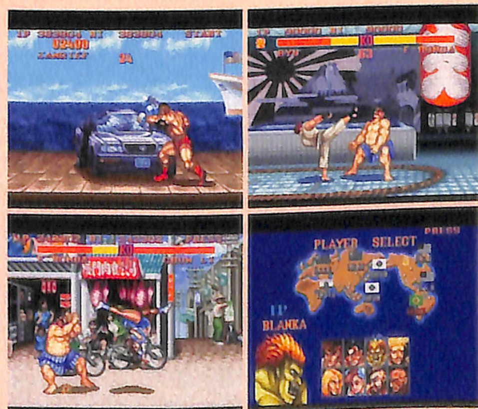
1980年代末，作为游戏先锋的美国公司已经沦落为日本公司的副手。叱咤一时的Atari苟延残喘，虽然其街机上仍有一些相当出色的游戏，美国的街机市场却在渐渐消亡，近乎完美的家用机移植游戏如《Strider》等仿佛是街机灭亡的前兆。随着16位机的出现，街机的技术优势不复存在。街机最后的希望就是提供家用机无法实现的游戏体验。

世界战士

《街头霸王II》不是第一款格斗游戏，不过显然是最杰出的。之前的格斗游戏简单到令人难以置信——简单的武术、笨拙的操作、有限的动作以及可怜的画面让人根本无法提起兴趣。第一款《街头霸王》尝试为该类型注入新鲜血液，不过它的创新显然有点聪明过头了。气垫型按键让玩家可以根据按键的力度决定攻击力度，理论上这当然是个好主意，而实际上按键很容易损坏，并且实际操作并没有那么理想。不过《街头霸王》的设计概念仍然是值得肯定的，只是它的构思注定要等到续作来实现。

《SF2》的副标题是"世界战士"，这个概念取材自原作。本作有来自世界各国的一批战士，包









括前作的4名角色：隆、肯、Balrog以及前作的最终BOSS Sagat，其他几名战士的招式都反映了各自国家的特点。前作中玩家只能使用隆和肯，而《SF2》中有8名战士可任意选择，每一位的能力都非常平衡，都有其长处和弱点，并且都有一套必杀技。设计者冈本吉起曾因《1943》和《快打旋风》而著名，而《SF2》则是他最具野心的作品。从某种程度上来说，该作丰富的细节得益于其有限的规模，由于只有十几个角色和场景，冈本吉起和开发团队可以投入无数的时间专注于人物和世界的精雕细琢。场景巨大、细致而充满动感，多层视差卷轴的应用、靓丽的色彩使得世界栩栩如生。每个角色的设计风格介于卡通与真实之间，动作更是惊人：几乎每个动作都会让人物以不同的方式行动，不仅给人以视觉享受，也为细心的玩家提供了战斗的提示。

《街头霸王Ⅱ》不可不提的就是动作。这与早期的格斗游戏时代有着天壤之别，每个战士的拳脚攻击都有3个力度等级。这是《街头霸王》力度系统的改进，虽然习惯了只有“跳跃”和“攻击”两个键的新手对于6键系统有点望而生畏，当他们开始游戏的时候却发现这样的设计十分贴心。每个战士可以通过摇杆操作使出必杀技。这一概念也是来自第一作，不过《SF2》更尖端的操控技术使得必杀技手感极为突出，不再像之前那样令人沮丧。“hadouken”、“soyouken”成为街机厅里的流行词汇，虽然美国玩家并不清楚他们到底是什么意思。

一些高手玩家发现可以将必杀技与一些普通攻击联合起来，各个战士都有不同的连锁攻击的方式。这种连锁攻击是无法阻挡的，如果没有挡住第一招，就会被一直打到连锁攻击结束为止。这些招式就是“连续技”，而他们的发现更进一步促进了游戏的流行。冈本吉起的制作团队在推出这款游戏之前根本没有注意到这一点。Capcom很快就开始利用这些连续技，在之后的游戏中，连续技成为胜利的关键。

模仿者

《街头霸王Ⅱ》很快成为《吃豆人》之后最畅销的街机游戏。它的迅速崛起很快吸引了各界人士的注意，包括亚洲的黑客。没过多久，该作的黑客版和私制版开始在市面上出现，非官方的《SF2》变种几乎与原版一样普遍。当原版在某店失去吸引力，店主就会将其更新为黑客版，凭借发波动拳的春丽以及中场换人等新功能继续吸引玩家。

为了回应这些黑客版，Capcom很快就推出了他们自己的强化版，《SF2 Turbo》、《SF2 Hyper Fighting》、《SF2 Champion Edition》等汹涌而出，每一款后续版本都对游戏系统和平衡性进行改良，《Champion Edition》更是可以控制最后4名战士。不过玩家需要的是《街头霸王Ⅲ》，而Capcom的回应则是《超级街头霸王Ⅱ》，加入了4名新角色以及一些新招式。Capcom似乎无法数到3，在《超级街头霸王Ⅱ》之后又出现了《街头霸王Alpha》，在故事上填补了《SF1》和《SF2》之间的空缺，并且采用了卡通化的风格。当真正的续作终于来临时，多数玩家已经不再关心，属于该系列的时代已经过去。《SF2》推出后的10年时间里，Capcom总共发行了25个不同版本的《SF2》、《SFA》和《SF3》——平均每5个月一款。

影响力递减的同时，市面上一下子出现了大批模仿者。Capcom甚至尝试用法律手段打击模仿者，将Data East不知羞耻的《SF2》克隆品《格斗列传》告上了法庭。不过多数模仿者都有自己的创新，不管是《饿狼传说》的跨线系统还是《格斗之王》的组队系统，又或者是数码暴力的《致命格斗》。不管他们的品质如何，这些游戏都没有脱离Capcom开创出来的套路——操作方式多数情况下完全一致，同样的输入方式会发动同种必杀技，并且这些游戏都越来越注重连续技以及其他高度技巧性动作。另一方面，新手们发现他们已经完全无法与当地高手们过招，格斗游戏绝望地成为铁杆玩家的专利，留给新手的只有挫折感。这种罪过当然不能归咎于《SF2》和Capcom（以及业内的所有厂商）。这款游戏如此细致、如此华丽，比起同时期的其他游戏是如此惊人，以至于没有不成功的理由。在这个媒体里，人们总是希望跟随领导者以分得一杯羹，升级版和克隆品的充斥在所难免。90年代后，街机业逐渐没落，如今已沦为稀有动物，只是偶尔在商场里能看到一两部《DDR》。而由《SF2》开创出来的格斗类型依然繁盛，虽然Capcom的作品已经成为少数超铁杆迷的私藏。



16 索尼克

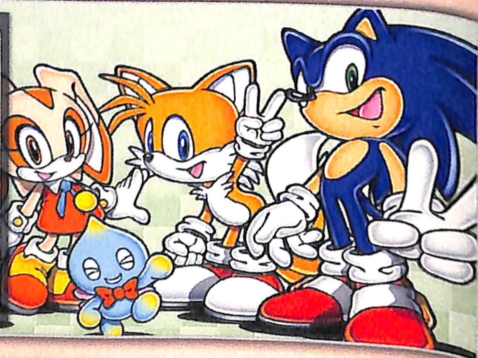
平台	MD
发售日	1991年6月23日
开发商	Sonic Team
发行商	世嘉

影响到的游戏

《Bubsy Bobcat》
《Aero the Acrobat》

重大意义

- 帮助世嘉获得16位机战争的局部胜利。
- 显示了市场宣传的强大力量。
- 造就了世嘉历史上最著名的吉祥物。。





招人喜爱的角色加上成功的市场营销，往往就意味着巨大的成功。在游戏业，一旦你走对了方向，迎接你的将是一条康庄大道。先是游戏，然后是动画、T恤、帽子甚至是麦片和午餐盒。成功的角色带来的不仅是巨大的销量，还有可能成为革命。

1990年任天堂是游戏之王。它的NES进入到四分之一的美国家庭，它的年销售额数以十亿计，它从丰田手中夺走日本最成功企业的荣耀。它推出了《超级马里奥兄弟3》，这是有史以来最畅销的游戏，仅在美国就获得了5亿美元的收入，任天堂简直是无敌的！世嘉SMS被NES打得体无完肤，当时的世嘉社长中山隼雄知道，他惟一的机会就是在SFC之前尽早推出MD。由于世嘉在街机市场的强大势力，MD实际上相当于简化版街机，非常适合世嘉将其街机经典游戏移植到该平台上。



不过世嘉显然不能完全依靠街机，中山隼雄向全公司下达了一道命令：为世嘉创造一个吉祥物，并且展示其新主机性能，然后卖个几百万套。中山隼雄需要的是一个具有国际认知度的角色，以代表整个世嘉的个性，这个角色对于世嘉而言就像是迪士尼的米老鼠，要让世嘉赶超任天堂。

速度！

这一挑战落到了世嘉AM8研的身上（其后更名为Sonic Team），这个15人团队花了好几个月的时间从整个公司内收集创意，这些创意几乎涵盖了所有动物，从兔子到袋鼠都有人提过。最初的游戏概念是有一个速度很快的角色，可以捡起物体砸向敌人，不过捡起物体的动作太复杂了。结果就变成了一位只会滚动并且从敌人身上碾过的角色。由于滚动的球似乎不够杀伤力，因此就引入了刺的概念，这样可以选择的动物就减少到两种：犰狳和刺猬，最后刺猬的提案得以通过，代号名为“Mr. Needlemouse”。



当时索尼克的设计团队可谓众星云集，虽然他们在当时并不是很有名。首先是角色设计大岛直人，他的丰富想象力成为本作怪物和世界观设计的源泉，大岛直人还负责了《索尼克》续作以及《NiGHTS》的设计。他还指导开发了《Sonic CD》，后来创建了Artoon制作室（代表作为《布林克斯》）。其次是关卡设计师安原博一，他参与了后来多数《索尼克》游戏的开发，其后加入Naughty Dog开发“《杰克与达斯特》系列”。第三位就是中裕司，曾经几乎独力完成了《梦幻之星》一二两作的天才程序师。中裕司曾经的目标是加入Namco，结果因为没有学位证而被Namco拒之门外，这才决定加入世嘉。

为了响应中山隼雄对于展示MD硬件性能的要求，3人将目标锁定在SFC的弱点上，这就是“速度”！MD的CPU运行频率为7.6MHz，而SFC只有3.58MHz，这一点成为游戏的重点，主角的名字也由此得来（sonic的意思是音速）。索尼克的速度比之前的任何一个游戏角色都快，而关卡的设计也是处处为了发挥索尼克的速度。

超越米老鼠



美国世嘉认为他们已经掌握了要领。1991年6月23日《索尼克》发售时，任天堂SFC已经上市，并且由于《超级马里奥世界》而引起了极大轰动。美国世嘉知道要瞄准心脏直接打击任天堂。世嘉曾经的“Sega Does What Nintendon't”广告活动收获颇丰，而如今任天堂也推出了16位机，这条广告似乎不再适用。而索尼克让世嘉又找到了新的亮点，这名角色终于让任天堂的水管工显得矮胖而迟缓。美国世嘉总裁Tom Kalinske决定进行一场宣传活动，将MD直接与SFC对比，这在日本是难以想象的。

世嘉的这场宣传活动主题就是“速度”，他们用F1赛车比作MD，而将破旧的冰激凌货车比作SFC。世嘉明确指出《索尼克》这样的游戏只有MD才可能出现，这一话题在其后几年时间里一直是校园里争辩的对象。世嘉MD很快成为“酷”的代言，这一点直接体现在销量上。索尼克取代了《兽王记》成为MD的同捆游戏，并且迅速将其普及率提高了一倍。由于这次宣传活动的成功，其后数年世嘉的广告一直都围绕速度这一主题。到《索尼克2》发售时，世嘉又提出了一个新词汇：Blast Processing（爆炸处理）。技术上，这主要是描述MD可以在处理一幅画面的同时将另外一幅调入内存，这是SFC无法实现的，不过很少人知道这一点，大家知道的只是MD比SFC快。

索尼克仅凭一己之力扭转了16位机战争的局势，其后的几年时间里世嘉成为市场的主流。世嘉的总销售额从1989年的8.13亿美元增加到1993年的36亿美元。索尼克拥有了多部续作，并且进入漫画、动画以及儿童所购买的几乎所有产品中。到了1992年，索尼克在6到11岁儿童中的知名度已经超过了米老鼠。1993年，他是第一个（也是最后一个）出现在著名的“麦西感恩节游行”中的游戏角色，其65英尺的巨大气球撞倒灯柱砸伤了两名路人，成为十分著名的事件。

中裕司、大岛直人和安原博一并没有因为索尼克的成功而得到应有的奖励。中裕司公开对世嘉的资历制薪酬制度表示不满，并因此离开了世嘉。后来美国世嘉的Mark Cerny保证进行薪酬制度改革才使其重新加入，并赠与一辆崭新的法拉利，这对于中裕司这样的车迷来说显然是无法抵挡的诱惑。如今，Sonic Team在美国和日本的办公室里有超过100名员工，中裕司是15名员工中惟一一个仍然留在这个世嘉分部的，而他开的车也依然是那辆法拉利。

未完待续



秘密花园

一起来分享长心虫的秘密画卷吧！

主题：GAME中自有颜如玉

主持人长心虫语：暑假了，学生读者们HAPPY吧？不过伴随着暑假的，还有高温天气……这次长心虫给大家带来的就是"眼睛的冰激凌"——美女秀，希望能够帮助大家在淡淡酷暑里感受到一些凉意，呵呵。





开头的这位淑女，就是《最终幻想VII》的蒂法了。（同人画）虽然现在《最终幻想VII 再临之子》电影已经要在9月14日发售了，其实作者画的还是游戏版蒂法的造型哦。脱去皮靴的她，更显出女性柔美的一面。这两幅蒂法CG画的作者是日本3DCG画家M-RS。

《魔装机神》女性角色小集合。呵呵，洗温泉真的是很舒服的事情哦，不知大家都试过没有。画中从左到右的角色名：伊达雪子、艾斯梅丽尔、尤米尔、温蒂（双重人格）。





来自《超级机器人大战IMPACT》的艾克塞莲的同人画，是不是很漂亮？



《灵魂能力》之多喜(TAKI),从初代《刀魂》起她就已经是超人气角色了,今年最新的《灵魂能力III》又怎能少得了她呢?



右边的这位美女,哈哈,大家可能认不出来吧,她其实是……口袋妖怪。你注意到了吗,她是作者将口袋妖怪拟人化的样子,原型就是《口袋妖怪》中的光精灵,作者Kronosaurus给她设定的职业是修女。



《潜龙谍影3》海报,注意,这来自日版官方的宣传海报喔,到底这位身着蛇皮裤的女性代指什么呢?



大家拿到本辑的时候,《第3次机战α》已经开玩了吧,这也是本期会选择诸多《机战》美女的原因。下面这位是《第2次机战α》的伊露依。



《第2次超级机器人大战α》的斯蕾。差点忘了介绍,这次花园中所有《机战》相关同人图的作者都是日本著名画家久彦,他不但画工没得说,而且画风给人感觉和《机战》非常贴切。









这一块中的几位美女,就和游戏关系不大了,纯欣赏性。呵呵,不一定非要和游戏有关,这就是《游戏·人》这本书的好处(^o^)。上面这张是日本CG画家B-RABBIT的作品。左边这3张画的作者和最开头的蒂法同人画是同一位,大家注意到了吗,这3位卡通少女是M-RS为电脑操作系统Windows而作的,从左到右分别是Windows XP、Windows 2000、Windows me。呵呵,是不是感觉这样的拟人化别有趣味呢?

STAR WARS

映画馆

事情是这样的：在我傻坐在电影院外的时候电影已经开始了。我匆匆摸黑进去，看到前面阿纳金欧比旺与杜库伯爵战得正酣。在一片空旷的座椅群中我思琢后挑了个居中的位置陷进去，准备享受个自我陶醉中的个人专场。不过犯傻的看起来并不只我一个，接着悉悉索索的声音带来个身着班尼路《星战》T恤(尤达大师款)的老外——哦不，这是个小城市，拿着自制光剑的老外才不会在这种地方迎接最后的仪式——那来者是个比我大不了几岁的年轻男子，手中抱着一个学龄前的男孩，他们将屁股搁在和我同排的左手边座椅上，将我的个人专场变成我们的小集体专场……在影片放映中，那男子时不时地帮腿上的孩子小声讲解着，而孩子也同样提出些诸如'那个人就是黑武士吗？'之类的专业问题，使得我从影片的个人体验中分了神，于是这才意识到：《星战》的文化，原来早已有了接班人了。

原力与太空歌剧——32年的《星战》传奇

在这篇文章诞生前，我面对着《星战》庞博的资料而犹豫不决该如何切入，这时看到了《星战》的创世神乔治·卢卡斯的一句话，他说："对于我这种自编自导的人来说，片中叙述的就是我的生活，写的都是日常生活的点滴，我不写那些虚构的故事，因为没有两、三年的时间，是写不完一部剧本的，所以我写的故事和我必须有切身的关系，我不可能因为觉得有趣，花一个星期就搞定，就像结婚一样，你得先爱对方四、五年，搞不好得爱一辈子。"众所周知《星战》已经占据了卢卡斯32年的人生，从1973年的第一份草稿到2005年《星战III》将史诗画上一个时段的句号，《星战》的故事与他的生活息息相关，如同硬币的表里两面。所以此文的笔尖将会从卢卡斯的少年时代开始落迹，试图全方面地看待《星战》和卢卡斯的故事。



《星战》纪元外

这个世界从来都不缺少预言家，从基督和他的门徒到诺查·丹玛斯，再到儒勒·凡尔纳，甚至到哈里·谢顿，他们的眼睛直视着未来的一举一动，在过身后的遥远时间内被人们广泛谈论着，然而却很少有人算是一个合格的历史学家，似乎之所以造成如此的原因是因为人类的眼睛是生在前方，所以身后的景象更加难以分辨。

当少年眼前的胡桃木逐渐模糊起来的时候，少年还不清楚在刚才的车祸中具体发生了些什么。乔治·卢卡斯和那个时代的男孩子一样肆意地追求着一级方程式赛车的梦想，直到意识消失前出现循环着繁茂与凋零之生命过程的胡桃树幻觉。救护车前来救走了濒临死亡线的准高中毕业生，虽然心跳已经停止，但是少年出人意料地与死神擦肩而过。说到这里使我想起藏传佛教中有种名为伏藏的神奇现象，指的是宗教受到劫难时藏匿起来，日后重新挖掘出来的经典，分为书藏、圣物藏和识藏。识藏是指埋藏在人们意识深处的伏藏，据说当某种经典或咒文在遇到灾难无法流传下去时，就由神灵授藏在某人的意识深处，以免失传。当有了再传条件时，在某种神秘的启示下，开启识藏的人就能将其诵出纪录成文。然后卢卡斯从新醒来了，识藏让他成为了一名通晓古银河曲折的历史学家。

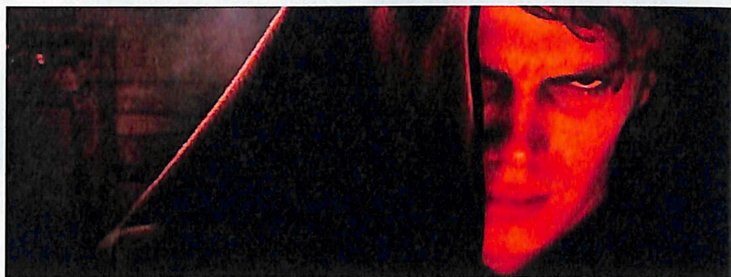




经历了人生重大变数的卢卡斯深信在冥冥之中有种神秘的力量保护了他，直到《星球大战》中发展成为"FORCE"(译作原力，另有翻译为大能)的观念，以这种类似于万物皆有灵的信仰为基础，他得而还原构建出了《星战》纷繁庞杂的世界。人们对人生转折的到来粹不及防，正如它的无法预料一样。事故后的卢卡斯一夜之间从一个浪荡少年变为了对书籍和故事极端痴迷的另外一个人，在病床上他阅读了大量的科幻作品和戏剧故事，并且受到了电视剧《飞侠戈顿》(《Flash Gordon》)的大量影响。四个月后出院他就读了加利福尼亚州莫德斯托当地的一所预科学校，并在1963年考进了南加州大学电影系，这时未来之门开始逐渐向这位年轻人打开。

弗朗西斯·福特·科波拉这位美国的著名导演竟是卢卡斯大学时代的恩师。卢卡斯在科波拉的指导下完成了30分钟的黑白短片《THX1138》，成为1971年正式版《THX1138》的原型。此外在大学中还结识了包括斯皮尔伯格、马丁·西科塞斯等人在内的众多才华横溢的同类，毕业后他们一个个崭露头

角，成为名副其实的好莱坞神童一代。1969年毕业后卢卡斯与科波拉在旧金山合作成立了美国西洋镜电影公司，但改编自学生时代短片的《THX1138》却遭到了商业上的惨败。遇到打击的卢卡斯随后靠着《美国风情画》(《American Graffiti》)扭转了局势，这部讲述60年代美国小镇青少年生活的轻喜剧仅以78万美元的成本得到了1.45亿的票房收入和奥斯卡的青睐，穿着溜冰鞋的饭店女服务生形象也深刻地滞留在了影迷眼中。好了，卢卡斯此番鼓舞了信心，他拿出一个13页的草稿，开始奔赴《星球大战》神话的伊始。



《星战》纪元前4年



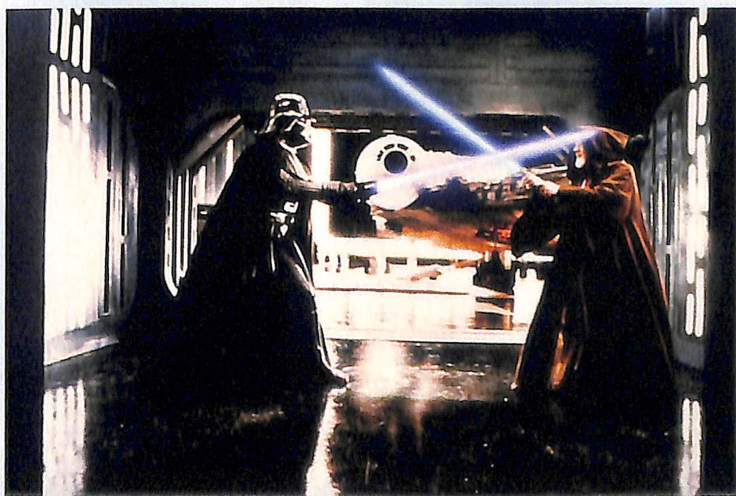
1973年5月所完成的第一份草稿中有着许多奇怪的人物和地名，很多都没有能够在最终定稿中出现。乔治·卢卡斯把这份“胡说八道”的剧本《梅斯·温杜的故事》交给经纪人杰夫·博格观看，得到的回答是“乔治，写得不错。不过，我要的《美国风情画续集》的剧本呢？”后来在他的帮助下卢卡斯对剧本进行了大量的修改，加入了大量电影与文学作品的元素，包括了亚瑟王传说、流行通俗冒险小说、电影大师黑泽明的《战国英豪》甚至是荣格的精神分析理论。而在其中对卢卡斯影响最大的算是约瑟夫·坎贝尔的作品《千面英雄》。正如卢卡斯所说的《星战》源于他自己的真实生活，科波拉在影片中的人物映射是那个多情幽默的千年隼号船长浪子韩·索罗，而对于一向喜爱神秘哲学和比较宗教学的卢卡斯来说，作为自己精神导师的约瑟夫·坎贝尔是一个相当于犹达大师的存在。按照他的话说：“当我开始制作电影的时候，我想把它做成现代神话。我在大学将人类学、社会科学作主修课程。我还参加了一个神话学班级，读了约瑟夫·坎贝尔的书。在我开始写《星球大战》剧本时，我开始做研究，约瑟夫·坎贝尔给了我很深的影响。此后，我创造出绝地武士。一个朋友给我约瑟夫·坎贝尔的演讲录像带，我感到非常震惊，他做演讲的时候比做作家的时候更有力量。从此以后，我们成为朋友，我和他见面，直到他去世。在过去的时间里，他是我的精神导师，他是神奇的学者和人物，我很幸运可以和他在一起。”

约瑟夫·坎贝尔认为现代的社会处于动乱之中，这样的动乱肇因于现代人发现生命毫无意义；而生命之所以没有意义，是因为人遗弃了神话，而神话能使生命有意义；神话与科学并行不悖，而能让现代人接受；接受了神话，生命便有意义，也使社会恢复了平静。“英雄的冒险”是他认为的神话原型：英雄到日常生活的世界外出冒险，进入超自然奇迹的领域，他在那里遭遇到奇幻的力量，并赢得决定性的胜利，然后英雄从神秘的历险中带着给予同胞恩赐的力量回来。这种英雄神话历险的标准路径正是成长仪式准则的放大。卢卡斯的《星球大战》中父子主人翁阿纳金和卢克都是在讲述这样的历险过程，不同的是，父亲受到黑暗的诱惑失败了，而儿子继续下来，最终获得胜利。卢卡斯将约瑟夫·坎贝尔的理论真正转化为自己的电影梦想当中去了。他不仅要在现实中证明自己是成功的英雄，还要在神话梦想中投射此点，这就是天行者卢克。卢克不过是卢卡斯高中的昵称，英雄的原型最后则是导演本人。

剧本的第二稿出炉了，在正式命名为《星球大战》前，它曾叫做《星际杀手卢克的冒险》。

卢卡斯拿着如今看来的确很像是个人臆想的剧本在环球和联美的门前吃了闭门羹，但对于上次合作《美国风情画》最后莫名其妙删剪镜头的环球公司，这次的拒绝却让他松了口气。接着他找上了二十世纪福克斯公司制作部的阿伦·莱德，原本不在卢卡斯考虑范围的他在听完这部离奇的大纲后，他看中了这个剧本。他告诉卢卡斯说：“我并不十分理解这部电影，不过我相信你这个人，我知道你是个天才横溢的家伙。我这次投资的不是你这个剧本，而是你这个人。”事实证明阿伦·莱德拥有无比的慧眼。

找到了合作方后他又用概念艺术家里夫·迈克瑞的概念画征服了福克斯公司那帮斤斤计较的董事们，紧紧捂住钱包的手掏出了800万预算。但由于故事过长，所以他决定先将原计划的1/3搬上荧幕，精打细算的卢卡斯也在合同中特别强调了对剩余两部的控制权。尽管这样，他仍然不得不完全舍弃了前20页剧本——而正是这前20页剧本，20年后发展成“《星战前传》系列”。1975年，《星战》的拍摄计划终于迈上轨道。面对早已遣散特效部门的制片厂，他成立了自己的视觉效果公司，其名是“工业光魔”。而现在人们可以毫不客气地说，正是工业光魔的技术成就了《星战》，也改变了好莱坞的未来。接下来剧组开始招兵买马，他没有听从好友科波拉的劝告，为了节约成本决定全部启用新人来饰演。演片中重要角色“天行者”卢克的马克·哈米尔此前只有过出演电视剧的经验，虽然在现在的眼光来看卢克虽然拥有了美国农场男孩的气质，但是和其父阿纳金青年时代的模样气质相差甚远。而重要的女性角色公主莱娅，他挑选了《雨中曲》的女主角黛





比·雷诺兹和一代歌王艾迪·菲雪的女儿凯莉·费雪，这位美丽而自信的女孩成为了七八十年代众多青少年的梦中情人。(《六人行》中那三个男人年轻时的梦中情人就是穿着金色比基尼的莱娅公主)当然，如果仍然按照如今的眼光来看，阿米达拉的遗传显然也没有体现出太多的痕迹。

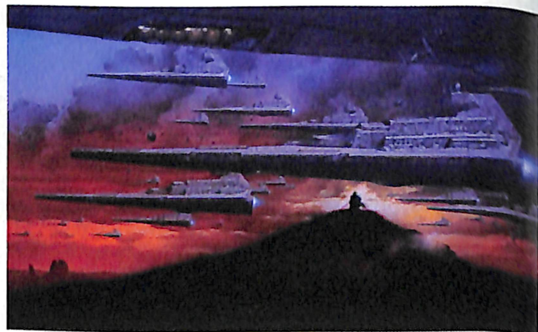
哈里森·福特因为在《美国风情画》中与卢卡斯有过合作，所以卢卡斯并没打算用他，他只是来帮着与那些试镜韩·索罗的演员们对对台词，但最后卢卡斯发现哈里森·福特对台词的熟悉程度已经到了此角色非他莫属的地步后，在好莱坞小有名气的木匠哈里森·福特才走上了超级巨星的演艺之路。毫无疑问《星战》人气最高的韩·索罗是由于哈里森·福特大胆自信的扮演而画龙点睛。《星战》向来是特产巨星的影片，但那时的公司自己并不能洞悉。面对着三个没什么名气的新面孔，福克斯希望有个有份量的人来饰演绝地大师欧比旺·肯诺比。喜欢日本电影的卢卡斯也有着自己的打算，正如绝地(JEDI)的来历是产生于他喜欢的日本时代剧(JIDAIGEKI，武士时代的古装剧)这个词。三船敏郎由于有着和黑泽明导演的合作经历而使他抱着极大的兴趣，但是对方却拒绝了《星战》的邀请，卢卡斯只好另选他角。于1958年因为《桂和大桥》的演出获奥斯卡影帝的英国大牌明星艾里克·吉尼斯这时正在好莱坞为他的新片作宣传，他出人意料的对剧本中欧比旺的角色产生了极大的兴趣，但条件是从40%票房分红中抽取2.5%的利润，虽然条件很夸张，然而卢卡斯接受了。欧比旺·肯诺比的角色敲定。

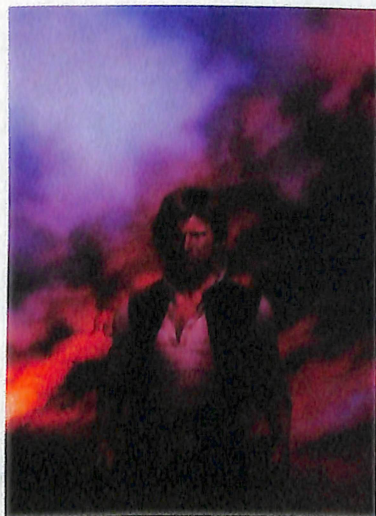
与荧幕中扮演的角色西斯武士达斯·维达相比，他的扮演者大卫·保罗斯显然可怜很多。作为英国举重大赛冠军的他得到了这个角色，但是声音却不是他自己的，到影片杀青他也不知道达斯·维达的声音将由詹姆斯·琼斯来出演，按照常理我们可以理解知道真相后的他为什么如此大动肝火。在后来的EP5《帝国反击战》中那句关键台词“我是你的父亲”更是不存在于台词本上的，卢卡斯甚至连扮演的大卫也没有透漏，到了后期的末尾才协同几个知道内情的工作人员修改成这句话。然而在EP6《绝地归来》中，好容易能够取下面罩一显头脸的时候，却又被换成了塞巴斯蒂安·肖的模样……

除了达斯·维达外还有三位在片中只闻其声无缘得见其面的角色，没错，二进制语言的R2-D2，唠叨不休的礼仪机器人C-3PO和口头禅为“吼——”的伍基人印第安纳·乔巴卡。扮演乔巴卡的演员彼德·麦修原先只是伦敦一家医院的护理员，而当身高两米的他在卢卡斯面前站起来的时候，他就得到了这个角色。机器人的选角要难办得多，按照现实的科技水平真正的机器人完全不能胜任片中复杂的表演戏分，只能启用演员来扮演，但这样仍然面临着难题：R2-D2是一个身高不足1米的铁桶，普通人别说表演甚至连钻进去都困难。好在剧组最后找来了特型演员肯尼·贝克，他丰富的表演经验和充足的体力帮助他在铁皮桶中完成了各式的动作，鲜活的可爱机器人R2-D2就这样炼成了。再次来到伦敦，卢卡斯也找到了机器人C-3PO，他就是曾经接受过专业哑剧训练(哑剧和长舌之间的鸿沟有多大？)的舞台剧演员安东尼·丹尼尔斯。对于科幻题材丝毫不感兴趣的丹尼尔斯对这个所有时间都无法在银幕上露出真面目的角色也并不抱什么好感(几年前他在电影院看《2001太空漫游》时才看了10分钟就走出了剧院，并向售票小姐索要自己买票的钱……)，后来可能是C-3PO这个人物身上的某些特质吸引了他。不过去片厂试装的第一天他就意识到自己做了错误的决定：

“我很快就明白了，这次拍摄工作绝对有够我受的。第一次去试装，我就几乎全身赤裸的在一间铺满聚乙烯的屋子里站了大半天，两位特效人员不断地将凡士林和食品薄膜从头到脚地拍打在我的身上，然后又是铺天盖地的石膏敷了上来。”更糟的是，根据这些石膏翻模做出来的机器人服装根本就不合身。“我穿上那套衣服后根本连走路都困难，不断撞到周围的东西。我就在众目睽睽之下经历着这愚蠢和难堪的一刻，赤裸裸的感觉就像是在拍摄一部毛片一样。更奇怪的是，第二天他们就把这样的一套戏服打包送去了突尼斯外景地。那天晚上我整夜没有睡好，不停地质问自己究竟该怎么办。”

“我觉得自己身陷泥沼中，不知道能不能出来……多数的人都表示，搞不清楚在演什么，这是一般的基本反应……同时制片厂的行政部门也看了这部电影，他们爱得不得了，其中一位甚至哭了……我真的不敢相信，因为我已经习惯听老板说，糟透了，让观众看这种电影太丢脸了。”——乔治·卢卡斯，《新希望》





《星战》纪元前1年

1976年3月22日，卢卡斯带上他的班底和四易其稿的剧本前往北非突尼斯的托泽乌尔，这时影片才开始真正的拍摄，这群仿佛遭到了诅咒的人们从第一天到结束都深陷于厄运之中。刚到达突尼斯就遭遇了撒哈拉沙漠五十年未见的特大暴雨，道具布景被冲得一塌糊涂，甚至连卡车也被冲到周围的河流中；雨停之后紧接着又遇到了持续一周的沙尘暴，不光吹得人仰马翻，连设备也被沙子塞满了空隙，摄像机每天都要拆开清理沙子；R2-D2和C-3PO在风中狼狈得一而再再而三地撞着满怀；人员和住宿和伙食也使得剧组的大多数成员患上了不同程度的痢疾等肠胃疾病。在这作为卢克天行者故乡塔图因的11天计划中，卢卡斯深陷疯狂。“我是靠着自己的感觉拍完这部影片的，当时我对于自己究竟在做些什么并不真的很清楚”，多年之后卢卡斯自己回忆这样说。

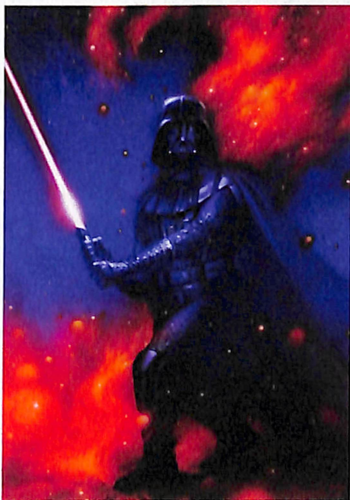
塔图因(Tatooine)这个星球的名字实际上是来自于突尼斯的一座名为Tataouine的真实城市，卢克房间的内景是在托泽乌尔当地一家宾馆拍摄的，房屋的外观结构也是来自突尼斯一个长期存在大量弹坑的小村真实建筑。而在这里发生的最有意思的事情是，黎巴嫩政府因为电影拍摄而驻扎在两国边境附近的大量军用车辆而忧心忡忡，突尼斯方面接到了邻国的威胁后很礼貌地要求卢卡斯把他手下的爪哇沙地车停得离边境稍微远一些。

给导演添麻烦的还有来自英国的工作人员，卢卡斯本来希望能请到《2001太空漫游》的摄影指导乔佛

瑞·恩斯沃斯，但后者却正好另有片约，取代他的吉尔伯特·泰勒却不是省油的灯。后者曾和库布里克合作过《奇爱博士》，据说从那之后就一直对美国导演怀有偏见和敌意，尤其是当他发现年轻的卢卡斯还是一个初出茅庐不久的新人导演之后，对于导演乃至整个拍摄计划的鄙夷不屑就一刻都没有暂停过。同样来自英国的剧组工作人员也都唯泰勒(大腕……)马首是瞻，根本不把缺乏经验的卢卡斯放在眼里，每天一到合同规定的下班时间便一个个准时收工，要让他们加班纯属奢望。

扮演C-3PO的安东尼·丹尼尔斯在荒漠中面对着他的这套戏服。戏服带来的麻烦不仅仅是每天2小时的着装时间和不断碰撞东西带来的挫折和疼痛，更严重地是他发现自己几乎完全失去了任何行动的能力，他没法弯下膝盖，没法转动脑袋，没法吃饭也没法上厕所。他自己是这么说的，“我没有专门的服装师给我着装卸装，有的只是道具部门的道具师傅，因为我在他们眼里就是一件道具而已。从人变成演员再变成道具的别扭感受迅速影响到了我，而且，和人说话时没法让对方看见我的眼睛，这严重影响了我和其他剧组成员的沟通交流。”然而实际上他的戏分也没什么需要交流的地方。“第一次看剧本的时候，我发现R2-D2是我扮演的机器人好友，可是到了拍摄现场一看，我惊讶地发现，它不过是个没有生命的铁筒，我顿时感到有些不知所措。有些时候，肯尼·巴克会呆在里面，但既没有什么动作要做，也没有台词要说。R2-D2的声音都是6个月后再配上去的。所以，绝大部分的时间，我都是一个人孤独地在表演，不过倒也挺适合我这个角色的，本来C-3PO就是一个被人抛弃的家伙。这种孤独感尤其是在沙漠中拍摄的时候来得分外强烈，你距离摄影机是那么遥远，而身边最好的朋友却是一只咖啡罐。大部分时间里，肯尼·巴克都不在R2-D2里面，工作人员用一根钢琴线或一把扫帚柄来控制这个空罐头。有些时候，他们还会打开它的后门，把手伸在里面来进行控制，面对这种情景我每每都要十分努力才能保证不会笑场。”





从突尼斯的噩梦中回到英国制片厂，由于经费的紧张众人都只好坐经济舱，女主角凯莉·费雪的母亲(也就是《雨中曲》的黛比·雷诺兹)甚至打电话向卢卡斯抱怨，问他为什么不能做头等舱，凯莉接过话筒对自己的母亲说了两句话，“妈妈，我想坐经济舱，请您闭嘴好吗？”之后挂掉了电话。抱怨不光是来自演员的家属，还来自每个演员，主要演员们因为不得不整天对着想象中的星球、飞船表演而感到抓狂。哈里森·福特后来回忆起当时有个BBC的记者来摄影棚采访时问他这部电影究竟是关于什么的，“我记得，那一刻我忽然意识到了，拍了半天我都完全不知道这部电影究竟他X的是关于什么的。”笔者相信每个看到这里的人都会有意识到这部电影完全像是一个疯子自己的痴人梦语，而且卢卡斯自己也一定同样体会到了自己的突发其想所带来的沉重压力。在这个英国最炎热的夏天中，特效部门“工业光魔”已经花掉了100万美元的经费，却连几个像样的特效镜头都没有制作出来(毕竟是从零起步开始的)，匆忙完成的模型也在高温中纷纷分崩离析。

这简直是拍电影所能想象到的最糟糕的情况了！原本预计在1976年圣诞档期播放的《新希望》由于拍摄进度的大大滞后而遭到了二十世纪福克斯方面的威逼，乔治·卢卡斯面对巨大的压力也因高血压病倒。在第一次剪辑失败之后，连当时还未离婚的卢卡斯太太玛西亚也参与了帮忙。终于，在1977年3月，《星球大战：新希望》在旧金山的摄影棚举办了内部试映会。卢卡斯邀请了斯皮尔伯格、布莱恩·德·帕马等一班好友来欣赏刚完成的粗剪版本，期望能得到来自朋友们的积极反馈意见。随着影片的放映，观众一个个都在座位上变得局促不安起来，但等影片放毕，全场又顿时陷入一片长时间的寂静之中。大家似乎都不知道该说些什么好，凝固的气氛着实叫人感到不寒而栗。德·帕马导演突然发出一阵笑声，打破了场内的尴尬气氛，“乔治，你这电影完全都是胡说八道！”然后他乐呵呵地叫了起来。

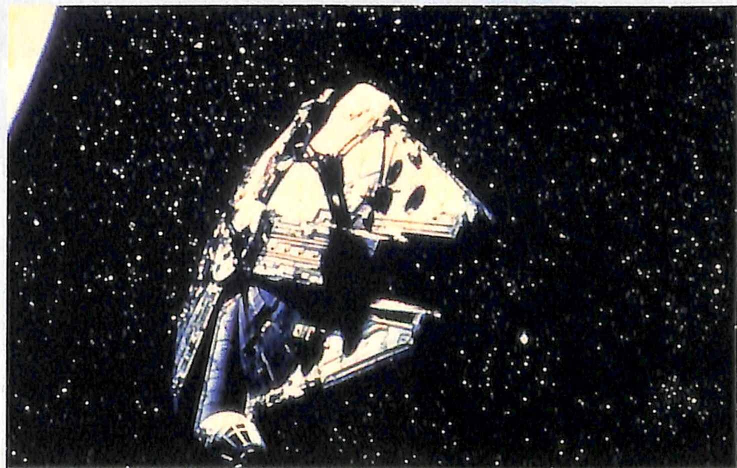
一个让人更加沮丧的试映会。得不到好友们的认可，这影片看上去几乎没有了一点希望。然而有一个人拯救了星球大战，他就是“《星战》系列”的配乐约翰·威廉姆斯，也就是《MGS2》小岛秀夫找上的天才音乐家。他给影片做出的配乐完全改变了它的面貌，再加上当时先



进的杜比立体声音效和出色的特技效果，使得《新希望》面貌焕然一新。但是卢卡斯自己已经完全失去了信心面对这一切，这已经不单单是所有人的质疑，也不完全是自己的电影生涯会产生什么恶劣的影响，长时间的压力与沮丧情绪让他选择了逃开这一切。他带着妻子和好友斯皮尔伯格跑到了夏威夷海滩去避难(其间诞生了《印地安纳·琼斯》的构思)，想暂时忘掉这两年来的噩梦。每个人都作了最坏的打算，没有影评，没有期待，只有40家电影院同意放映《新的希望》，福克斯也只好做出了“放映《午夜情挑》捆绑放映《星球大战》”的措施(《午》是当时的热门影片)。

《星战》似乎从初始到诞生都从来没有受到幸运女神的眷顾。

直到放映那一刻——规模空前的宇宙战舰冲出镜头，在雄浑的交响乐中，电影院中所有人同时被震撼了！而世界在这刻悄然改变！



《星战》纪元元年



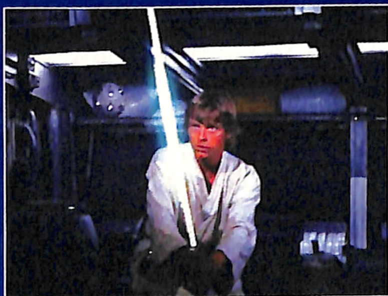
1977年5月25日，好莱坞中国戏院前人头攒动，摩肩接踵。如蝴蝶效应一般，《新希望》的吸引力很快扩散到了整个美利坚合众国，最初上映的32家影院都打破了票房纪录，并迅速地扩展到全美200多家影院。人们走上街头，看到的是影院的售票处排起长龙，入口处水泄不通。曾遭遇危机的福克斯公司面对着三周内涨了两倍的股票乐得合不拢嘴。虽然卢卡斯错过了首映周的壮观景象，但我们有理由相信逃避现实去了夏威夷的他知道了现实之后会如何高兴到抓狂，并且曾听闻卢卡斯在那段时间内每天都跑到中国戏院对面的咖啡店，看着接受并疯狂爱上自己作品的人们涌进电影院去。

从最糟到最好，这种戏剧化的人生安排虽然看起来如此地不真实，但它确确实实地发生了。

1977年8月3日，达斯·维达、R2-D2和C-3PO在中国戏院前那片布满明星手印脚印的水泥地上光荣地留下了足迹。而随着电影而产生的周边产品销量高歌猛进，由于负责生产玩偶玩具的孩之宝(Hasbro Kenner)公司事前完全没有预料到人们疯狂抢购的状况，短时间内生产的玩具远远无法满足市场的需求，情急之中只好推出了“早起的鸟儿有虫吃”(Early Bird Certificate Package)的空盒预售套装来争取时间。而因为电影拍摄前卢卡斯坚持拥有电影的商品销售权——目力浅薄的制片方认为根本无利可图，所以免费送给了卢卡斯——其结果卢卡斯因此得到了大笔的利润。忆及之前受到的种种制片方的压力，他毅然决定从下一部开始摆脱掉制片方的束缚，完全自己投资，拥有完全的主动权。而孩之宝因圣诞前预购而生产的空盒套装，到了来年三月才全部交完货。

截止1977年年底，《星球大战》国内票房达到1亿9350万，超越《大白鲨》成为好莱坞历史上最赚钱的影片。这一纪录直到1982年才被斯皮尔伯格凭借《E.T.外星人》再次扳回。同时，《星球大战》在1978年的奥斯卡颁奖礼上共获得10项提名中的6座小金人。记者们将意气风发的卢卡斯冠以了他故事主人公的姓氏——天行者(Skywalker)，走在天上的人。

剧情简述



很久很久以前，一个遥远的银河系，铁腕统治下的银河帝国中各星系人民遭受着苦难，他们揭竿而起反抗暴政。奥德朗星(Alderraan)的莱娅公主在众人的帮助下潜入帝国核心，得到了帝国终极武器死星(Death star)的结构设计图。在前往塔图因星球(Tatooine)的途中被帝国黑勋爵达斯·维达捕获，幸好她事先将设计图放进机器人R2-D2中，R2-D2在众目睽睽下同礼仪机器人C-3PO成功逃到塔图因星。在一系列遭遇后它们被当地的年轻农场少年卢克·天行者所得到，卢克发现了R2-D2内的求救信息，并找到了隐居在当地的隐士本·欧比旺·肯诺比。在银河仅存的绝地武士欧比旺的要求下，他决定同他一同前去拯救美丽的公主。走私船主韩·索罗在高额报酬的条件下协同众人前往目的地。不料奥德朗星已被帝国最高司令塔金下令用死星摧毁湮灭，而自投罗网的众人在死星中拼死救出了莱娅公主，欧比旺却被邪恶的达斯·维达所杀害(其实是他故意放弃抵抗，让达斯·维达将他杀死，之后欧比旺以灵体的形态一直守护着卢克)。离开死星的众人在反抗军的帮助下对死星展开了决战，卢克在觉醒的原力指引下，成功地摧毁死星。史称雅汶战役。

一个孩子在童年相信着大人为他们所讲的不计其数的童话和美好人性，然而在踏足社会的成人式中却要被告知去打碎这被灌输的一切，何其可笑。童话并不是为了将儿童骗进一个巨大的陷阱中才存在的。卢卡斯的意识中也是一个不愿长大的孩子，他的世界里善恶泾渭分明，光辉永存而黑暗必被驱散，他的确是一个彻彻底底的浪漫主义者，也正是这样他在好莱坞中的出现才显得那么新奇。正如《时代杂志》所说：“卢卡斯是一位浪漫者，一位纯朴天真的浪漫者。正是这种天真纯朴，这种对浪漫史的想入非非，使得《星球大战》能够如此清新，如此妙趣横生，如此异想天开。卢卡斯相信他在影片中创造出来的一切。在影片的后面，他就是天行者卢克——挺身而出斩妖屠龙，拯救公主，寻得圣杯。黑就是黑，白就是白，善良战胜邪恶——至少在他的影片中是这样。”

70年代的末期，这部超出人一般想象范畴的电影改变了好莱坞，也改变了时代。

时间坐标

1977年，美国政治上最大的丑闻“水门事件”风波刚了，神秘的举报者“深喉咙”身份缠绕谜团；美国刚从越南撤军，众多的越战老兵走上街头为不公平待遇呐喊；一位对未来缺乏信心的总统詹姆斯·卡特上台；球王贝利告别赛；同年，伟大的电影魔术师查理·卓别林逝世。

《星战》后时代

“那是个大进步，如果人偶(尤达大师)失败，整部电影就没有看头，如果尤达看起来像个呆子，那才真的完蛋了。最大的困难是钱用完了……我在《星球大战》中所赚的钱全投入此片还不够……就算要我多付利息以保证银行贷款，我都愿意。福克斯公司也希望我们能完成此片。”——卢卡斯，《帝国反击战》

剧本只是刚刚拍完1/3，当然还要继续下去。由于上一集的成功，卢卡斯很容易地从银行里贷款出2500万，加上自己在上集的报酬，他使用这笔钱买下了“天行者农场”，并将ILM工业光魔规模扩





大。这时电影特效已经成为了《星战》的重头戏，在接下来的续集拍摄中摸索出经验的工业光魔将凸现更重要的作用。而将所有财产孤注一掷的方法更像是在赌博。卢卡斯一方面完全摆脱掉好莱坞传统的制片模式，将主动权完全抓在自己手上，另一方面却离开导演的职位，专心做一个制片人。放弃导演位置是为了更好地完成影片采取的措施，他邀请了自己在南加州大学电影系的老师欧文·克什纳尔。第二部比起前作来说有着更多的场景和更大的规模，所以犹豫中接下导演工作的欧文面临着很大的压力，如果不能顺利地超越前作，不光是打破不了好莱坞续集注定不能卖座的潜在规则，更可能计划中的第三部也会毁于一旦。但欧文·克什纳尔凭借着个人的才能与经验完全驾驭了这次的拍摄，在原剧本的基础上添加了许多剧情亮点和人性冲突，使得《帝国反击战》成为系列最受好评的一部。

卢卡斯认为在太空为背景的拍摄中很容易掩盖破绽，在《帝国反击战》中他把覆盖整个霍斯星的雪白场景视为一个考验，因为在白色底色下很容易露出瑕疵，特效人员需要更加努力地制作。不过第一部拍摄中的遭遇依然延续了下来，当他们来到外景地挪威，又遇到了50年难遇一次的大雪，上次的酷热和沙尘，这次是严寒和风雪，剧组人员再次被折腾得够呛。很多时候需要乘坐履带车才能进入零下28度的雪地之中。而为《星球大战：新希望》拿下奥斯卡最佳效果奖的约翰·巴瑞在拍摄现场昏倒，之后死于脑膜炎。

关于从这部开始出现的尤达大师，正如卢卡斯所说的是一个非常重要的角色。与其他角色一样，他的造型也经历了许多的变化，最后的形象来自于造型设计师斯图尔特·弗利本自己的脸以及爱因斯坦的，而最早的形象则是一个矮个子的圣诞老人。由于受到当时技术的限制，尤达大师不能依靠还没有出现的电脑CG也不能像C-3PO那样



由人穿服装扮演，“他”只是一个由人控制的人偶。但为了能使尤达更像活生生的生命，人偶由四个工作人员分别操纵，他们分管眼睛耳朵嘴巴和四肢。当我们看到最终的效果时不由得为之击节赞赏一下，尤达大师的确拥有了生命力，而尤达大师所在的达果巴星取景地则是卢卡斯自家还未建成的游泳池。

在拍摄陨石群中追逐战一段，工业光魔的工作人员其实在里面混杂了一个马铃薯，而且由于卢卡斯不停地要求工作人员重新制作这段镜头，一个气愤的工作人员还往里面扔了一只鞋子，不过在最终的镜头中这些东西并没有很明显的痕迹。并且，强力的光线又导致了一部分模型融化变形了。

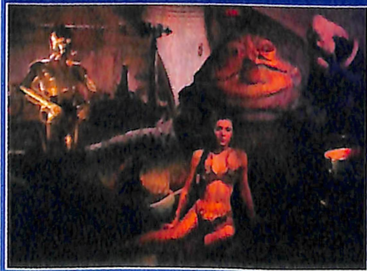
这次的支出又一次超出了预算，卢卡斯同时还要为同期的《印第安纳·琼斯》拨款，无疑是雪上加霜。为了使影片顺利问世，他这次只保留了拍摄续集和周边产品的权利。

1979年9月24日，最后一个镜头——唐唐兽开膛完成，所有摄影工作结束。次年5月19日，达斯·维达登上《时代周刊》封面。

1980年5月21日，《帝国反击战》在美国一百二十七家影院上映，仅有两家没有满座。

剧情简述

故事采用了双线式推进。雅汶战役之后帝国对反抗军的围剿更加凶猛，卢克等反抗军藏身于冰雪覆盖的霍斯星中等待时机，帝国的探测器找到了霍斯星上的他们，并对他们展开了强势的打击。不敌帝国突围的众人离开了霍斯星，卢克受到了欧比旺的灵魂指点前往达果巴星；而韩·索罗船长带着莱娅公主等人前往贝斯平星云城投靠以前的好友兰多·卡瑞辛。但帝国的魔爪早已让兰多屈服，汉和莱娅等人遭到出卖均被俘虏。另一方面卢克在原始丛林覆盖的达果巴星上巧遇最后的绝地大师尤达大师，并在其指导下进行绝地修行。因为原力预知到汉等人危机的卢克决定中止修行前去搭救他们；而同时黑武士达斯·维达也为将至的卢克设下了陷阱等其自投罗网。韩·索罗被冰冻，而明白维达不会遵守协议的兰多决定反抗救出众人，但是赏金猎人波巴·费特先行一步抢走了索罗，莱娅等人在形势所迫下只好先行逃脱。与此同时，卢克和达斯·维达正在激斗之中，黑武士企图将卢克诱入原力的黑暗面，并告诉了卢克一个惊天的秘密：他就是卢克的父亲。无法逃脱断手这个家族遗传的卢克誓死不从，纵身跳下深渊。幸好得到了感受到卢克危机的莱娅的救助，众人驾船逃脱同反抗军的飞船汇合。众人站在舷窗边望着深邃的宇宙等待着未知的未来。



最初的设计中，《帝国反击战》会有乔巴卡一家登场，但在卢卡斯自己反复修改剧本的毛病下最后仍然只有乔巴卡一个人孤零零地面对着韩·索罗。而韩在面对着莱娅公主的“我爱你”时，原本他应该说“记住你说的话，莱娅，因为我会回来的。”但哈里森·福特自己还没决定是否会回来继续拍，雷厉风行的导演欧文干脆让他自己看着办，于是他说了那句经典的“我知道。”当然，后来他当然回来了，否则的话我们看到的就是被冷冻的索罗已经死了……

《帝国反击战》在口碑和票房上得了双丰收，而卢卡斯的赌博又一次博得大彩。他慷慨地将500万同所有员工一同分享，彻底彰显他不同于其他好莱坞公司的做法。然而他也有无可奈何的时候，为了突出开场的效果（很久很久以前……）而把职员表放在片尾出现的做法虽然在《新希望》没被追究，这次上映却



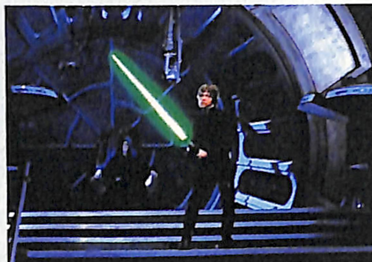
被编剧和导演工会处以25万美元罚款和勒令停放的处罚，气不打一处来的卢卡斯窝了一肚子的火，但为了不牵扯到同是工会成员的欧文·克什纳尔，他交纳了罚款，并愤怒地退出了工会。这时的卢卡斯已经和好莱坞的规定越行越远，但他有足够成功的资本，于是他抛开了这一切，开始最后一部的计划。

时间坐标

1980年，罗纳德·里根总统上台；人偶尤达大师登上《人物》封面；美国有线电视新闻网（CNN）正式开播；约翰·列侬遇刺身亡；悬念大师阿尔弗雷德·希区柯克逝世。

“因为全心投入拍片，我的私人生活遭到了挑战，在拍完《星球大战》后，我有两个决定，一是能在好莱坞的世界中独立自立，另一个是建立自己的家庭，在完成《绝地归来》后，我松了一口气，总算完成了三部曲，当初的目标终于达到了，但命运总在不设防时介入，拍完三部曲后，我的婚姻也结束了。”——卢卡斯，《绝地归来》

《绝地归来》的最终定稿其实名为《绝地的复仇》(Revenge of the Jedi)，虽然有关影片商品的发行许可已经在很早就批准给厂商，但是在1983年1月卢卡斯让将片名修改，使得许多商品不得不紧急更换名称。但这个标题仍旧被卢卡斯延续了下来，就是与《绝地归来》相对应的EP3《西斯的复仇》。



在拍摄这部作品时，因为《星战》的名声已经过于巨大，各摄影棚与外景地对着这富得流油的剧组口水欲滴，要价水涨船高。而狂热的影迷也极为关注剧组下一步的行程。不得已下卢卡斯让剧组打着小成本恐怖片《蓝色丰收》的旗号在亚利桑那州的Yuma拍摄，但仍旧被当地媒体及影迷识穿，他们只好增派保安加紧完成。

于加州新奥尔良拍摄恩多星上艾沃克人的戏份时，由于树林场景让这些演员演得异常艰辛，有一天他们留下一张纸条，上写：我们受够了，我们去机场了。剧组急忙赶去拦下他们，只见每个演员身上穿的都是一样的T恤，写着：艾沃克人的复仇(Revenge of Ewok)。

这次的拍摄相对于之前来说可谓是一帆风顺了，没有沙暴也没有狂雪。但卢卡斯因为退出编剧与导演工会无法伸展脉络，请不到好友斯皮尔伯格来助阵，他只好找了理查德·马奎德来执导筒。这时的哈里森·福特已经因为《星战》和《印第安纳·琼斯》成为好莱坞烫手的大牌演员，远远地将木匠身分丢在过去(想成为明星的朋友们可以效仿一下，先去知名导演群身边干好木匠)。卢卡斯的阵容最后只差福特一个人还没有到位，好在他吃水不忘挖井人，最后还是回来了。在拍摄中，看起来有英雄情结的哈里森又向卢卡斯建议让韩·索罗最后像个英雄般光荣地死去，不过卢卡斯摇摇头没同意。



剧情简述

上集中因为索罗没有被救出，所以这集中莱娅公主等人先后前去援救，但均成为恶德商人贾巴的阶下囚。卢克前来解决了贾巴团，解放了众人。而此时帝国已经开始建造死星Ⅱ号，西斯皇帝也策划了一个既能引诱卢克堕入黑暗面又能剿灭反抗军的阴谋。尤达大师在临终前向卢克证实了达斯·维达的确就是他的父亲，并告诉卢克其实莱娅是他的妹妹，之后尤达回归为原力的一部分。坚定信念的卢克同众人来到恩多星，在艾沃克人的协助下摧毁了卫星上的能源站。中了陷阱来到死星的卢克见到了皇帝达斯·西迪亚斯，诱惑卢克进入黑暗面失败的西迪亚斯恼怒之下欲除之后快，但这时黑武士达斯·维达因为儿子的感召重新回归光明面，将皇帝推入深渊。失去黑暗力量的阿纳金在临终前与卢克相认，之后这位原力之子重新与原力融为一体。在炸毁死星之后，卢克与众人迎来了银河系久违的和平。



正如片名为《绝地归来》，片中卢克成为了一名真正的绝地武士、并重新建立了绝地阶级，而笔者想阿纳金重新回到原力的光明面也是绝地归来的另一重涵义。这位背负着宿命与预言的原力之子是名副其实的《星战》主角。

《绝地归来》成功地为三部曲画上圆满的句号，到此为止，卢卡斯终于能感叹10年的心血没有白费。他也可以体面地暂时离开这个圈子好好地照顾自己的家庭了。但这时他面对的却是妻子玛西亚的离婚协议书，这让卢卡斯真真正正受到了打击，他同妻子离了婚，婚姻随着《星战》的结束同时也结束了。

在1983年之后的许多年里，除了在《印第安纳·琼斯》中偶可见卢卡斯的名字，哪里也不再有他的身影，他几乎一蹶不振。这个手足无措的中年男子消失在众人的视野里，一去就是10多年。

时间坐标

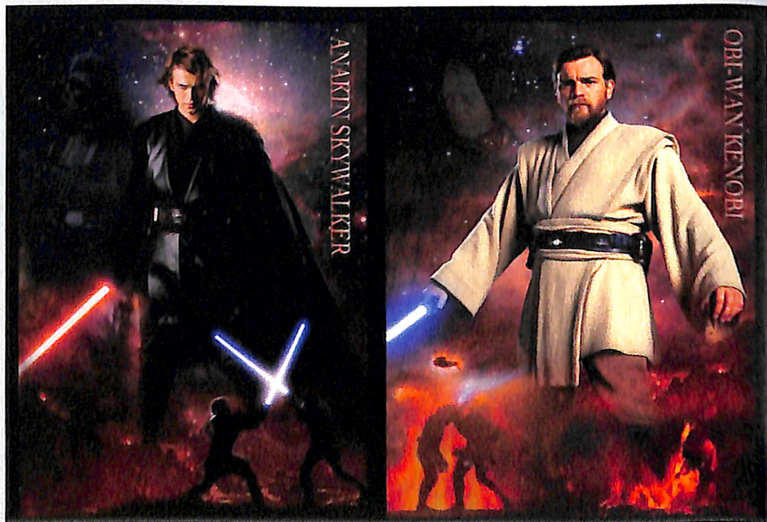
1983年，美国政府出台星球大战计划；先驱者10号成为第一个飞出太阳系的人造物体；7月15号，FC主机发售，任天堂开始建立它的帝国。

《星球大战》使科幻片摆脱了B级片的尴尬地位，带领着脑中充满未来形态幻想的电影工作者纷纷走出犹豫，《第三类接触》、《E.T》、《独立日》、《终结者》、《侏罗纪公园》、《银翼杀手》等不胜枚举的影片先后问世。斯皮尔伯格、詹姆斯·卡梅隆、彼得·杰克逊等人随着《星战》带来的狂潮下用自己的想象力创造出一个又一个永恒不灭的经典。工业光魔永远走在电影特效的最前端上，《星战》早期使用的大比例模型、蓝幕等技术直到今日仍是业界习用的规范，而当别的公司钻研旧标准时，《星战》却已经完全进入了全数字时代。

为好莱坞僵化的电影制作模式注入新鲜血液的卢卡斯电影，使大公司一手遮天的情况留给过去，电影从此进入了工业化时代。工业光魔之后有了维塔工作室，有了皮克斯，还有着无数曾就职工业光魔如今分散在美国各个工作室的单飞人才们。

美国人在影院中忘记了冷战的威胁，也忘了萧条的经济，在那个动荡的时代中，嬉皮士开始重新面对未来的生活，他们口中用一句话鼓舞着身边的同伴：“May the Force be with you！”(原力与你同在)

没有什么历史的年轻国家似乎将《星战》视为了自己文化的光辉一环、历史的重要一笔，我想这并不是没有道理的。有多少宇航员是因为看了《星球大战》才决心飞往太空直视浩瀚的宇宙？又有多少人因此重新回到对未来积极的渴望中去？我们无法统计。《星战》中承载的人文意义不可磨灭。



“我是因为热爱《星球大战》才会完成这部戏，我要把整个故事拍完。”——卢卡斯，《魅影危机》



天行者回归

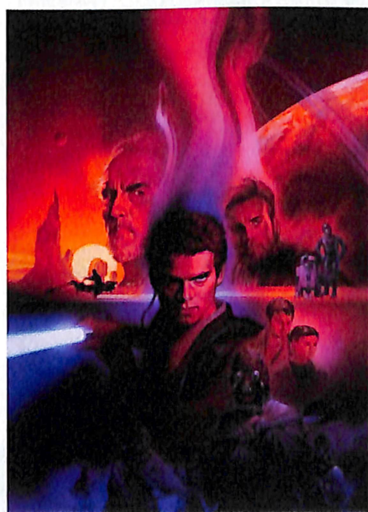


如果一个人真正爱着一个世界，他会想穷尽一生去完善它，将它完美，让之生辉。身为一个创作者将能够深深地感受到他的心情。高桥哲哉、永野护、乔治·马丁，还有未曾列举的心存执著的人们，他们无一不是如此。

阿纳金·天行者，这个让他魂牵梦绕的名字在他不做导演的十多年里无止境地闪回在他的脑海中，他无法回避。他知道要去作些什么。1994年，卢卡斯翻开尘封的旧笔记，将那删去的20页重新构造回人间。他深爱着这段历史，所以才会重新拿起导筒，再一次出现在众人眼前。

之后的事情每个人都很熟悉了。

这是一个关于原力之子一生的故事。如耶稣一般降临于世，将奇迹展现给世人，经历痛苦，感受爱情，有友谊也有不信任，有快乐也有悲伤。而身处预言与宿命的他要走向何处人们都了记于心。这是个不可逆转的过程。



20年后他们再次回到托泽乌尔，故事的起点塔图因，像20年前一样一场强沙暴向重游故地的卢卡斯一行致了敬，卢卡斯将毁坏的布景丢在一旁，兴奋地认为这是一个好兆头。

在世界各地3000多名童星中甄选出的杰克·罗伊德(童年阿纳金)、由《杀手里昂》之后再次俘获世界芳心的娜塔莉·波曼(帕德梅·阿米达拉)、《辛德勒的名单》中救世济人的连姆·尼森(魁刚·金)，当时还在艺术电影中游移的伊万·麦克格雷格(青年欧比旺·肯诺比)，加上永远的C-3PO和R2-D2，这些演员将一场盛宴献给了每一个观众。

时值1999年5月19日，也就是19年前达斯·维达登上《时代》封面的日子。

“电影主要是关于阿纳金的，描述他如何处理他的感情，还有挣扎于自己的义务和对帕德梅的感情。”“在最后一部《星战》，我要带领观众见证阿纳金是如何从一个任性的绝地武士转变成面具下令人窒息的西斯武士达斯·维达，目睹他是如何穿上了那身臭名昭彰的黑武士套装的。随着这一集的结束，两部三部曲将被完整地衔接起来，以前存在的疑问都会找到答案。对此我感到骄傲，因为《星战》终于成为了一个整体。它们虽然是两个三部曲，但不论怎样看都是统一的，就好比一部史诗中的父亲和儿子一样。我最初的想法是一种血缘上的延续……在《星战》系列中，我采用了一种相同的故事和一种带有血缘的语言，就是让这一代的儿女如何去弥补上一代人所犯下的错误，所以《星战前传》与《星战》之间始终是关联着的，这是一个神话主题。”——卢卡斯，《克隆人的进攻》与《西斯的复仇》



《魅影危机》毁誉参半，但不妨碍它继续刷新票房纪录。《克隆人的进攻》开创了全数字电影的新纪元，从头到尾没有使用一寸传统胶片。扮演青年阿纳金的海登·克里斯滕森击败里奥纳多·迪卡普里奥在内的众多男星获得了卢卡斯的垂青。虽然他的表演并不算十分传神经验也略显不足，但这个兼顾天真与邪恶气质的男孩显然很适合阿纳金。

2003年《西斯的复仇》在澳大利亚开镜，奔赴瑞士英国突尼斯等世界各国摄取外景，更在中国桂林取景完成了伍基人所在卡西科星的美妙景致。全片使用了2300组特效镜头，打破了新的纪录。

2005年5月19日，《西斯的复仇》上映。欧文·拉尔斯夫妇怀抱婴孩眺望着塔图因上的双子落日，用作品的时间轴同现实的时间线构成了完整的莫比乌斯之环。28年的《星战》完美收官。



卢卡斯与阿纳金



卢卡斯说：“我之所以想作独立制片，是因为我要做我想做的，我和大公司作战，是因为我不喜欢它的体系，我不喜欢那些大公司接管电影事业。但如今我发现，自己也在大公司的行列内，所以很讽刺，我在不知不觉中变成了我最想避免的人，其实那就是《星球大战》的基本主题。就像黑武士，变成当初他最反对的人。但同时我又很高兴，因为我的电影都能按照我的理想完成。”

很显然，七十年代心怀浪漫的卢卡斯和如今的他已是天差地别，正如卢克与阿纳金的故事。前传三部曲承载恒多的是对命运的反复无常产生的无奈和无措，阿纳金与身为农场男孩的卢克一样在塔图因成长，但预言带来的压力，面对着亲情爱情因身分的割舍，善良的意图却得不到回应，更因除了亦父亦友的欧比旺外根本没有其他绝地武士给与自己信任，阿纳金比任何人都要孤独。而卢卡斯是在剧本中投射着自己的影子。

阿纳金的悲剧之路其实被命运的大手一早安排，没有丝毫妥协的余地。去救助母亲是错的吗？为爱情而勇敢是错的吗？需要得到肯定的时候得到的却是疏离，想相信绝地的时候他们却又让自己学会背叛别人。绝地们难道对此不该承担更大的责任么？让亲情与爱情随原力的到来而生死由命真的是必须的吗？对于一个心存慈悲的孩子给与信任和关怀不是应该的吗？在感受到阿纳金的痛苦时难道能说的仅仅是“Let it go”？为什么身为绝地



长老的温杜大师在十多年之后才能说出“你已经获得我的信任”？真是可笑，平衡原力的救世主所受到的关怀尚不及一个普通人，绝地有什么理由去责怪他人？

除了欧比旺之外，没有人对阿纳金赋予信任。欧比旺喊出“You were the chosen one”时何尝不让人心痛！但悲剧一早已经木已成舟，不管如何挣扎，都只是按部就班进行。

阿纳金变成了他最不想成为的人，卢卡斯也一样。

如耶稣般降临的原力之子的确如预言般平衡了原力，阿纳金面对着儿子的感化重新回到光明面，而西斯大帝也因他而殒命。但预言中的平衡原力究竟是什么，预言由谁产生，这些都不会有人知道了……而《星战》的深邃也将让人继续且歌且狂下去……

当《星战EP3》落下帷幕，我走出电影院。一张汇聚着六部曲所有主要角色的全家福照片出现在我眼前，除了已故的老爵士艾里克·吉尼斯。有些人已经垂垂老去。我看着时光改变了他们，也改变着我们。而我们也知道，这种机会已不将再有……

终有一日，故事将化为传奇，传奇再成为神话。而原力同太空歌剧的魅奇之影将随着新的一代传承下去。

是的，新的希望，新的未来。

延伸关键词

原力：The Force，也叫大能。传闻灵感来源于东方道家的“道”的概念，但更近似于万物有灵论。原力存在于宇宙中所有的物体中，是自然存在的一种能量，并拥有光明面和黑暗面。一般而言光明面强调怜悯、以原力保护与行善，黑暗面追求的则是原力的破坏力。绝地使用光明面，西斯使用黑暗面。

太空歌剧：Space Opera，这一词在1940年被发明来称呼科幻小说中的一类分支，通常背景是星际帝国或文化，情节混杂了动作和冒险的浪漫英雄故事。这类作品比较容易入手，也没有像写作“硬科幻”那样需要科学背景和知识，所以早期有不少作家投身其中。近年来最为引人注目的此类作家当属洛伊丝·比约德，这位女性笔下的迈尔斯系列已经囊括了三个雨果奖和一个星云奖，太空歌剧在她的笔下继承并推陈出新。

哈里·谢顿：科幻大师阿西莫夫笔下“《基地》系列”中的人物，创造并精通心理历史学，或者可以理解成概率预言学。阿西莫夫是卢卡斯最喜欢的科幻作家之一。

弗朗西斯·福特·科波拉：著名导演，代表作有《巴顿将军》(编剧)、《教父》三部曲、《现代启示录》、《惊情四百年》等大量名作。另外科波拉家族与电影界的关系十分密切，其女索菲亚·科波拉凭借自编自导的《迷失东京》问鼎奥斯卡，其父卡迈因·科波拉曾因《教父Ⅱ》作曲获得奥斯卡最佳原创配乐。而大名鼎鼎的影帝尼古拉斯·凯奇，也正是舍弃了本名的科波拉家族一员。



绝地：Jedi，也称杰迪。雅汶战役前25000年出现了专门研究原力的群体，他们被称为Jedi。绝地在研究学会原力的意义和运用，同时发现了原力的黑暗面。第一个黑暗绝地Xender对绝地信条(Jedi Order)宣战并被驱逐。为了对抗黑暗绝地的组织——绝地武士(Jedi Knights)阶级出现，成为共和国和平与正义的守护者，并避免训练的学徒堕入黑暗面，强调追求知识和启蒙而非追求个人的力量。武士团由十二位大师组成的最高评议会领导着。绝地往往在幼年就被发现并被带往绝地神殿接受训练，并切断其家庭的一切联系。绝地学员成熟些后有机会被一位师父挑选并接受单独指导，其余的则被淘汰。他们训练结束在经历一些考验后成为真正的绝地武士。在共和国的全盛时期，一共有大约一万名绝地武士服役。绝地武士的专属武器为光剑。阿纳金·天行者被认为是古老预言中为原力重新带来平衡的人，而他的儿子卢克·天行者在新共和国时期重新建立了绝地武士阶级。

绝地信条：绝地武士的行为准则，信条包括方方面面，大致核心为“戒冲动求平和，戒愚鲁求博学，戒愤怒求冷静，籍原力达永生”。

西斯：Sith，西斯本是一个古老文化的种族，被驱逐的黑暗绝地发现并奴役了西斯种族，建立了古西斯帝国，首领自称西斯大帝。在漫长的时间中西斯和绝地的力量此消彼长，更有不少互相倒戈的情况。在雅汶战役前一千年左右，西斯在同绝地最后大规模的战争中被消灭殆尽，只有达斯·班恩一人秘密存活下来。他建立了隐蔽的一师一徒制来延存西斯的力量。随着旧共和国走到尽头，达斯·西迪亚斯夺取了政权重新建立了帝国，并将绝地武士阶级铲除。直到卢克·天行者将阿纳金重新带回光明面，西斯帝国瓦解，西斯表面上再次灭绝，其实仍留下了火种。



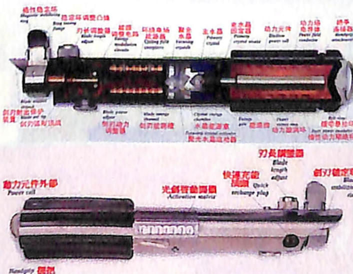
失落的二十人：在绝地的历史中曾有二十位绝地大师背弃了绝地信条转而投入原力的黑暗面，而最后的一个人则是杜库伯爵。为了警醒自身，绝地们将这二十人的铜像置放在绝地图书馆中，这二十人即被称作“失落的二十人”(The Lost Twenty)。

光剑：Lightsaber，《星战》的象征。身为一种优雅的兵器，光剑



被绝地和他们的敌人西斯共同使用着。由纯能量形成的剑刃可以切开一切物体，除了另一把光剑。另外，光剑也可以将激光反射回去。光剑的外形各有差异，但构造基本一致，剑柄中藏有能量电池和水晶，水晶的作用是将能量电池释放出的能量聚焦成紧密的剑刃光束。光剑的颜色取决于水晶的颜色，与使用者的资质以及原力无关。但通常绝地使用的光剑为蓝色或绿色，西斯往往使用红色，另外关于梅斯·温杜独一无二的紫色光剑实际上是扮演者塞缪尔·杰克逊的个人请求被卢卡斯准许了而已。制作光剑是绝地训练的一部分，卢克在达到巅峰后也曾自己制作过光剑。

最早卢卡斯的灵感来源于上世纪的动作冒险片，他希望绝地们能使用一种浪漫优雅的武器，并拥有未来的感觉，渐渐形成光剑的雏形。最早的光剑是由4X5摄像机的镁光灯装置拿掉圆形镁光灯制成，之后是在光源区中缠上反光胶带的旋转棍，接着又被改进成涂上反光物质。在技术的成熟后，CG加工的光剑效果越来越成功。光剑特别的声音来自于音效师班·伯特由电影放映机待机声音得到的灵感，接着经由录音机破损缆线上录下的声音，处理后制成了光剑运动时的声效。



《星战》后三部曲中的光剑战由西式简洁的轻剑技巧演化而来，而前三部曲使用了更为华丽的东方剑术，大大加强了演出效果。

二手未来：物品和环境都是有人使用痕迹的样子，而在拍摄期间喜欢整洁的清洁工们给卢卡斯带来了很大的麻烦。

Blockbuster：记者们为星球大战创造的词语，延伸下来就是我们日常所说的“大片”。

黄金圣衣：C-3PO鸟枪换炮后的闪亮外壳脱下后看起来真像黄金圣衣。

PIXER：1985年，面对离婚官司的卢卡斯为了凑足赡养费，只得放弃手下的一部分小工作室，其中一个以十万美元的低价卖给了苹果的创始人史蒂夫·乔布斯。很多年后，这个在妥善经营下的工作室依靠迪斯尼的外包合作而得到了两届奥斯卡的垂青，它的名字就叫做皮克斯（PIXER）。



高达：又称敢达、钢弹。《星战》于1977年诞生后，日本人由此得到灵感创造出了《高达0079》，由光剑派生出光束军刀，由原力派生出NEWTYPE，由面具男达斯·维达派生出面具男夏亚，在加入了深受日本人青睐的大铁人情结后高达系列成为了日本人的“星战”。而无论在美国还是在日本，时至今日《星战》的热潮依然不曾褪去。

外星人：形形色色，いろいろ。实际上他们的存在基本上没有意义，在一个家族史面前她只是个尽职的跑龙套的（没加死字）。而卢卡斯的外星人大多只是美国孩子奇怪的怪物面具癖的发展罢了，对于生命形式和生物本质的思考其实有些浅显，这里的外星人大多是类人、直立的“人类固有思维”模式的产物。



星球：形形色色，いろいろ。让我们把卢卡斯的宇宙还原成平面，将星球替换成城市的概念，我们会发现其实这的确是一个地球。而且我们可以看到太空飞船很精准的停靠至他们需要的每一个星球经纬上（比如EP3中帕德梅找到阿纳金），这些星球的物种往往十分单一，缺少食物链的痕迹，而地表特征也难以显示行星构造的多样性。《星战》中的星球和城市概念没有什么不同，同道理也可以将《银河英雄传说》套入。

软科幻：大多数人会同意将《星战》归于此分类，也会有一部分人将站在此角度抨击笔者的过度思考。但实际上，《星战》是一个披上科幻外衣向往罗马古风拥有着希腊神话主题核心的奇幻作品。

海因莱因：同阿西莫夫一样是卢卡斯最喜欢的科幻作家大师。卢卡斯的下一步梦想是将海因莱因的作品搬上荧幕，但与《星战》完全不同的硬科幻风格让卢卡斯感到棘手。

玉女剑法：《西斯的复仇》中欧比旺大师面对格利弗斯将军摆出的架势。

命名：达斯·维达（Darth·Vader）中的Darth是Dark Lord of Sith的简写，Vader是荷兰语中“父亲”的意思（大家可以想像一下荷兰语版的《星战》……）；他的原名阿纳金是希腊名词“Anax”的宾格形式，意为“主人”；帕德梅·阿米达拉中的帕德梅在梵语中是“莲花”的意思，而纳布星的阿米达拉正是“南无阿弥陀佛”；尤达在梵语中是“战士”的意思；而由于卢卡斯对里根政府将战略防御计划名为星球大战计划无法释怀，所以《星战》前传中贸易联盟总督被命名为纽特·冈睿（里根名字字母的反序）。

飞梭竞赛：飞梭的设计来自于《宾虚》中的角斗马车。



文 鬼逆鳞

Lightsaber，光剑，绝地武士和西斯黑武士的独门兵器。看过《星球大战》的人应该都会记得影片中武士们挥舞光剑时剑刃发出的嗡嗡声，以及在我们的视网膜上留下的残像。在《星球大战》这样的科幻世界中，光剑这种极度类似传统冷兵器的特殊武器在很大程度上代表着导演卢卡斯对于在现代物质文明社会中逐渐丧失的传统人文精神的追思——当然我们“游戏全天候”没有那么高尚，要上升到人文角度来向大家说道。这次，我们就单单把“光剑”这个玩意儿拿出来比划一番。



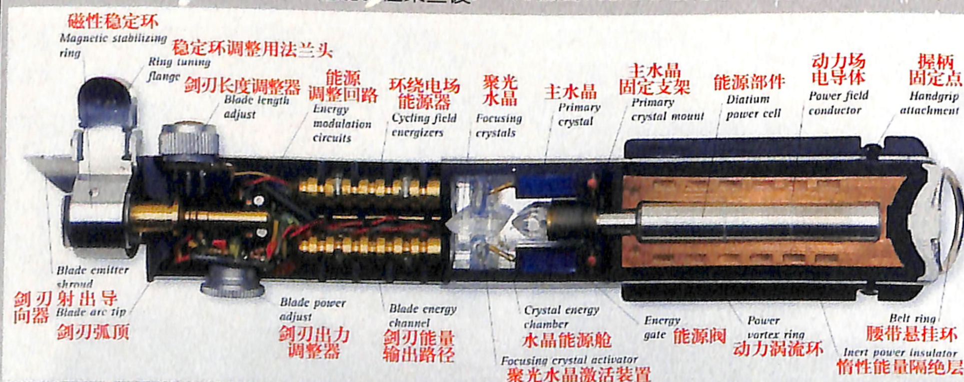
光剑七诀·七剑上宇宙

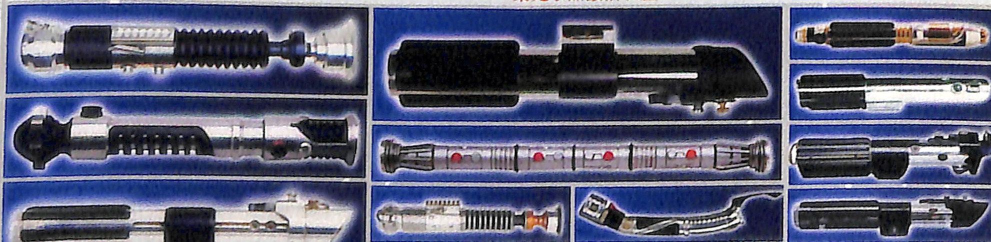
——星球大战·绝地武士·光剑

光剑的原理

光剑是只有掌握了原力奥秘的绝地武士以及西斯武士才能使用的兵器。不论是西斯还是绝地，他们所使用的光剑的基本原理都是一样的。光剑的核心机构位于其剑柄部分。由能源部件输出的高能量经由主水晶以及聚光水晶聚焦，从剑刃发射口发射出高密度的纯能量光束剑刃。光剑的剑刃无坚不摧，除了令一把光剑的剑刃外，没有它们砍不断的东西！（《机战》人气角色曾彻乱入：“我に、断てぬものなし！”）这也正是使用光剑的绝地和西斯拥有常人所远不能及的战斗能力的原因之一——最主要的原因当然是原力！

每柄光剑只有一块主水晶（即使是《魅影危机》中西斯武士达斯·摩尔所使用的双头光剑也是如此），它决定了光剑的基本性能。在某些设定中，每个绝地/西斯武士都能够在这宇宙找到一块与他惟一相呼应的水晶，用这块水晶作为主水晶做出光剑以后，光剑的能力会随着武士与原力联系的紧密程度而发生变化。聚光水晶是可以复数存在的，但是其中至少一块用来确定光剑剑刃的颜色。这样的颜色水晶通常不会提升光剑的力量，而且也和武士们究竟属于绝地还是西斯无关，电影中西斯通常使用红色光剑可能只是因为他们比较偏好这种接近血液的颜色而已，并不意味着只有西斯才能使用红色。较常见的颜色水晶为蓝、绿以及红，电影版中的绝地评议会长老梅斯·温杜使用的是紫色光剑，除此以外还有黄、橙、棕黄、墨绿、青、银色等多种颜色水晶存在。此外，适当增加一些其他种类的聚光水晶可以令光剑增加一些特殊的能力。而且，同时拥有多块聚光水晶的光剑可以调节光剑剑刃的长度以及出力强度，比如著名的达斯·维达的光剑；反之，如果光剑中只装备了一块颜色水晶，那么光剑剑刃的长度以及出力就是固定的，无法自由调节。





在电影中出现的著名角色的光剑

光剑分为按键开关式和原力开关式两种，一般常见的都是按键开关式。所谓按键开关式，就是说这种光剑和手电筒一样，只要按下剑柄上的开关就会射出光束剑刃。而原力开关式光剑的剑柄上没有明显的开关，只有当使用者将原力注入进光剑以后才能激活剑刃。无论是哪种光剑，都要求使用者掌握原力，这也是为什么只有绝地和西斯才能使用这种武器的原因。（题外话：按理来说当光剑离开武士的手以后剑刃就应该消失，不过在电影和相关游戏中都出现了武士将光剑扔出去攻击敌人的招式。这可以理解为是武士们在使用原力操控光剑，而在很多游戏中这一种攻击方式的确也属于一种特殊的原力攻击：“Lightsaber Throw”。）

光剑作为绝地和西斯独有的武器，对于他们来说其意义也非常重大。虽然他们可以使用别人的光剑，但是每名武士都有一柄只属于自己的独一无二的光剑。制造光剑本身也是一种重要的修行。首先武士们必须提高自己与原力的联系，从而领悟光剑的基本制造原理。然后他们需要花上一个月或者更长的时间去制造这柄原创的光剑，并且对它进行不断的修改。不过，对于资深的武士来说，只要材料齐全，在紧急的情况下他们可以在短短的数天时间内就制造出一柄光剑。

在强调侠客文化的东方世界中，我们经常可以看到侠客们秉承着“剑在人在、剑亡人亡”的思想。在《星球大战》的世界中，当一名绝地武士被绝地评议会判处流放之刑后，他的光剑就会被收回。这同样表明了光剑对于武士们来说的重要性。不过虽然光剑很珍贵，但是一般来说武士们不会因为光剑遗失或者被破坏就神经兮兮地要去殉葬。一边是从小就要培养起的绝地武士，一边是可以再重新制造的光剑，相信理解了原力奥秘的他们绝对不会因为这点小事就舍弃掉宝贵的生命的！

光剑的七种战斗技法

在克隆人战争大约一千年之前，以纯能量作为剑刃的光剑取代了传统的金属剑刃武器。这种威力巨大的武器只有那些能够使用原力的绝地武士们在经过严格的修行之后才能熟练运用。绝地大师们在此后漫长的历史中除了继续研究原力以外，对于光剑的运用技法也在不断改良着。到了旧共和国灭亡的时候，一共有7种不同的光剑剑法存在于这个宇宙里。

第一型

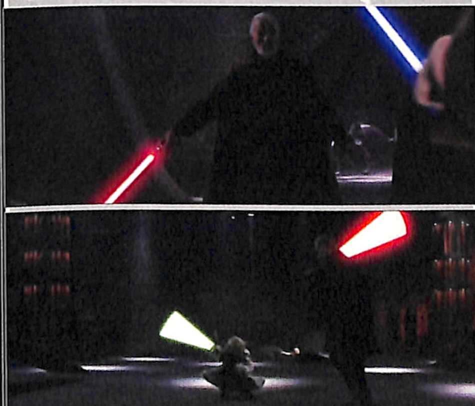
绝地大师们在使用光剑的初期根据传统的剑术发展而来的，是最初的光剑战斗技法。这种技法包含了最基本的攻击、回避、有效攻击部位、速度练习以及与原力的结合等要素。在光剑经历了千年的发展之后，这种技法作为入门基础是每个绝地学徒都必须掌握的基本课程。



绝地学徒们都要学习第一型。以《西斯的复仇》中的表现来看，这一型虽然无法应对阿纳金这样的武士，对付一般的杂鱼还是颇有用的。

第二型

相对于第一型，第二型最大的改进就是强化了光剑运用的精确性，强调最佳的出剑角度，这一型非常注重光剑之间的对抗，研习这一型的人往往能够在武士之间的对决中占据优势。但是随着西斯帝国的灭亡，绝地武士们很少有机会面对一个使用光剑的对手。因此这一型逐渐成为了一种古典风格，很少有绝地在对它进行研究。而西斯武士因为始终以消灭绝地为目标，所以通常都会学习这一种在对决中很有效的技巧。



《克隆人的进攻》中，研习第二型的杜库甚至能在剑术上和尤达大师硬拼而不致落败。

第三型

第三型在诞生的最初是以对抗逐渐发展起来的激光枪技术为目的的，绝地大师们从基础的激光束反射训练中发展出了这一型。经过几百年的改进以后，第三型超越了最初的目标，成为了一种能够体现绝地哲学的绝对防御型技法。研习这一型的武士可以用简单有效的动作抵挡激光枪以及其他武器的进攻，通过将敌人的攻击范围最小化来提高自己的防御能力。



原本在《魅影危机》中跟随魁刚·金学习第四型的欧比旺意识到第四型缺乏足够的防御力，于是转而研习第三型。这种技法让他在此后与阿纳金的战斗中得以全身而退并且重创了阿纳金。

第四型

这是通过原力来强化自己运动能力的一种剑法，运用了原力的武士们可以做出令人难以置信的各种跑跳翻滚动作。公认的研习者是尤达大师和魁刚·金，当欧比旺还是魁刚·金的弟子时他所学习的也是第四型。



无论是在《克隆人的进攻》还是《西斯的复仇》中，尤达大师在与杜库和西迪亚斯的战斗中所展现出来的运动能力都是相当惊人的。战斗时他的动作和平时那老态龙钟的样子简直判若两人，这都是因为原力让尤达突破了自己身体的极限。

第五型

第五型诞生于绝地武士们积极维护宇宙和平的时期。如果说第三型重防御，第四型重速度，那么第五型则重视攻击。这一型的剑法强调攻击力，它着重于力量以及光剑的攻击动作。除了可以利用光剑防御激光枪光束外，甚至能够将光束反弹回去直接消灭敌人。第五型为绝地武士提供了可以用来对抗任何外来威胁的力量，但是从某种意义上来说第五型的基本思想违背了追求中庸和平的绝地信条。





阿纳金和卢克父子是公认的第五型研习者，这种威猛却过于大开大合的招式让他们先后遭受了断手的伤害。而阿纳金在变成达斯·维达之后并没有转学第二型，依然使用第五型进行战斗。

第六型

在帕尔帕丁担任议长的时候，绝地武士们的标准光剑训练模式就是第六型。这一型以中庸的原理综合了其他各型的特点，没有什么特色，但是却能表现出绝地武士们对于和谐以及正义的思索方式。学习第六型首先需要拥有第一、三、四、五型的基础，不过并不要求研习者对三四五型进入深入的研究，他们只需要花上几年时间将这些类型的技法融汇贯通即可，而不需花几十年时间去专门发展本类型独特的技法。节省下来的时间让绝地武士们可以有空闲去发展一些政治上的技巧，以参与到共和国的管理中去。在政治纷争多于实际战争的时代，第六型可以说相当适合当时的绝地武士。但是，由于缺乏足够的练习与钻研，第六型在面对真正的战斗时就会显得力不从心了。



《克隆人的战争》中，大竞技场一役损失了大量绝地武士。而这些武士和其他绝大多数绝地一样，都是第六型的使用者。

第七型

究极的光剑技法，只有原力强大且精通其他类型光剑技法的绝地大师才能够达到这一境界。这一型比第五型动作更凌厉、更直接，却又不像第四型那样复杂。如同独孤九剑一样，第七型的招式往往让人觉得没有连贯性，但这也使得对手难以预测后续的招式。而这个特点也使得第七型比强调行云流水般动作的第四型更加难以学习。虽然第七型在表现形式上与西斯武士那种只追求招式刁钻的剑法有些类似，但是实际上这一型的剑法需要使用者利用原力来强化自己的集中力，在肉体战斗的同时灵魂本身也在积极地抗争着。第七型仍然在发展中，因为很少有绝地大师能够具有使用这种技法的能力，遑论改良了！



文 天之业云



从爱琴海到奥林匹斯山
——古希腊神话与传说

奎托斯默然矗立在爱琴海边最高的一处悬崖上，双手所持的混沌之刃上，战神阿瑞斯的血迹犹未干透。作为被神选中的战士，无数次胜利并没有驱散一直萦绕着他的噩梦，无尽的鲜血也并没有洗刷他误杀妻儿带来的诅咒，而就在刚才，为他带来一切荣耀和痛苦的战神阿瑞斯也已经被自己手刃于刀下，可这对他又有什么意义呢？噩梦依旧缠绕着他，连智慧女神雅典娜也无法化解。或许战胜阿瑞斯以后，自己的存在对于众神来说，已经没有什么意义了吧。“希望已经不复存在了”，他喃喃地挤出这么一句话，然后纵身跳入了波涛汹涌的爱琴海中。

《战神》真是近年来一款不可多得的动作游戏，前段时间更是将平素较少接触动作游戏的笔者迷得如痴如醉，因为除了眼花缭乱的画面效果之外，古希腊神话背景也同样是一个非常吸引笔者的一个题材，相信和我有相同看法的玩家大有人在。而且，又恰逢《圣斗士星矢——圣域十二宫篇》的同期推出，貌似游戏制作人们在热衷于“凯尔特神话”、“北欧神话”之后，又开始把注意力放回到“希腊罗马神话”上来，真让人感叹流行总是一个又一个的轮回。笔者相信，“希腊罗马神话”也许将是下一个备受游戏圈宠爱的对象，而且也会有越来越多涉及此题材游戏诞生，所以，在胜负师的提议下笔者将为这期《游戏·人》制作一个希腊神话专题，让大家能有机会了解一些游戏中涉及到的和没有涉及到的希腊神话与传说。

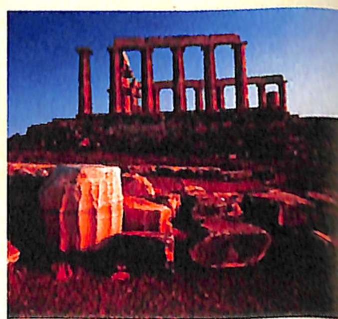
笔者曾经在上一期《游戏·人》的一篇文章中说到，游戏有时就像穿行于人类文明的一辆公共汽车，在任何一站下来，你都会看见一道靓丽的风景。对于古希腊罗马神话也是如此，虽然许多涉及此题材游戏让我们了解到不少古希腊神话中诸神和英雄的风采，但这些往往只是惊鸿一瞥或者冰山一角，因为古希腊罗马神话加上相关的英雄传说、传记，是一个相当庞大的范畴，游戏的篇幅限制着它只能涉猎其中的一小部分。那么您是否想更多地了解希腊神话中诸神的恩怨纠葛，英雄的胜负荣辱呢？如果恰好你对我说的这些都非常感兴趣，那么好，接下来的旅途我们将结伴同行，我们将驾驶着阿波罗的黄金马车在天空中疾驰；也将去地中海的浪花中目睹阿佛洛狄忒的诞生；或者在午夜的密林中与阿尔忒弥斯一起为祭祀春天而起舞；如果你喜欢音乐，我们还可以去冥府聆听俄耳浦斯那感动天地的琴声；或许此行，你将遇到世上最美丽的美女海伦，当然我们并非刚愎自用的帕利斯，对于狡猾的奥德修斯的木马计早已有了提防；在黎明的晨曦中祭拜完海神波塞冬之后，我们的航船将扬帆出发，驶入那英勇豪迈的年代。

神话根植的土壤

古希腊神话有着区别于其他民族神话的诸多特质，比如多神教、人性化的众神、大量半神化的英雄及其传说等等，这些都是崇尚力与美、喜欢思考和探索、政治上讲究民主的古希腊人创作出来的，与其文明的发展轨迹有着千丝万缕的联系。所以，在展开对古希腊神话的探讨之前，我们有必要先介绍一下古希腊的历史，其民族迁徙的轨迹，以及各个时期的生产力发展水平和文化政治上的倾向，这能让我们更好理解各个时期古希腊神话所呈现的面貌和最终形成人性化的多神教所走过的历程。

希腊神话最终呈现在我们面前的样貌——以奥林匹斯山神系为主的多神教信仰，大约是在公元前8世纪到公元前6世纪的古风时期成熟并形成的完备体系，在这个时期，奥林匹斯山上的众神成为了希腊各个城邦所共同信奉的宗教，多神教信仰也成为了希腊人生活中的重要组成部分。这多亏了荷马和赫西奥德在各自的著作，《荷马史诗》和《神谱》中提供了希腊诸神完整的系谱，这些都是长时间以来希腊人对神共同认识的结合体，而并非是希腊神话一开始就呈现的样貌，要较为完整和系统的认识希腊神话，则要从公元前7000年前说起。

地理意义上的希腊，要追溯到公元前7000年以前的旧石器时代，当时，在这片土地有了它的第一批居民，他们以狩猎和采集为生。在随后的新石器时代，人们定居下来，从事农耕和畜牧，种植大麦、小麦和豆类作物，驯养绵羊、山羊、猪等家畜。并且爱琴海上的航海事业也在公元前7000到公元前6000年间掀开了序幕，在岛屿、陆地间传送着移民、资源和技术。在原始的社会环境里，女性的力量受到了特别的尊重，因为她们对群体的生存和维持社会的内聚力做出了积极的贡献，而且，出于弱生产力条件下，人类能否生存极大的依赖于作物的收成状况。所以，出于对好收成的企盼，使以母亲形象为原型的丰产女神成为了最初的信仰，神的女性特征和生育、丰产联系起来被明显地加以强调，她就是希腊神话中从混沌（Chaos）中最先诞生的神，即地母神盖亚（Gaea）的原型。



公元前3000年左右，希腊地区进入青铜时代，发达的海上贸易促进了各个地区在思想、政治、文化和科学领域的交流，希腊地区最初的文明开始在克里特



岛上萌芽，这个地中海上的岛屿倚仗着得天独厚的优势和自然条件，成为这一区域的贸易中心。海上的商业活动和海盗行为，是克里特岛人赖以繁荣的经济支柱，海盗和商人对他们来说是非常重要而且值得骄傲的职业。克里特岛上的文明历史上被称作米诺斯文明，得名于古希腊神话中宙斯与腓尼基公主欧罗巴之子克里特国王米诺斯，这位国王以在巨大的迷宫中供奉牛怪弥诺陶洛斯而闻名。1900年英国考古学家阿瑟·伊文斯爵士在克诺索斯发掘出迷宫遗址之前，米诺斯王的传说一直被史学界认为是仅仅存在于神话中的无稽之谈。克里特人受到了来自居住在美索布达米亚的苏美尔人和尼罗河流域的埃及人的各种影响，同时又保持了自己的优点与个性，形成了极为优美又富有特色的米诺斯文明。公元前2000年左右，克里特岛出现最初的国家，这是从考古挖掘出大量这个时期的宫室建筑推断出来的结果。克里特人非常热衷于宫殿的修筑，岛上的若干地点挖掘出了许多大小不等的城郭宫室，其中以岛北克诺萨斯和岛南法埃斯特的宫室建筑最为宏大。这些宫廷是国家经济、政治和文化的中心，人们在宫殿中进行一系列的活动，包括宗教活动、农业生产、工艺制造、贸易和国际交往。伊文斯把该文明分为早、中、晚期三个阶段，各相当于埃及的古王国、中王国和新王国时期。后来又有学者按克诺索斯和其他王宫的兴建情况，把该文明分为旧王宫、新王宫两个时期，以公元前1700年为界。旧王宫时期米诺斯文明的特点已经形成，但旧王宫被毁后重建的新王宫更加豪华富丽，米诺斯文明此时进入全盛时期。

克里特岛在希腊神话中有着重要的地位，除了岛上的牛怪和英雄忒修斯的传奇之外，克里特岛也是主神宙斯的诞生地：根据希腊神话，宙斯出生在克里特岛艾达山上的一个山洞里，其母亲瑞亚为了不让他被自己父亲克洛诺斯吃掉，不得不将他藏起来。宙斯出生后，蜜蜂用蜜喂他，山羊阿玛尔西亚让他吮吸乳汁。但克里特人原先崇拜仰的神却是一位或几位女神，可能源于畜牧业和狩猎的发达，米诺斯文明中最受崇拜的神被称作“动物的女主人”，她是一个女猎人，或许就是古希腊神话中月神和狩猎女神阿尔忒弥斯的起源。除了“动物的男主人”而外，惟一的男神就是她的少子，其余皆为女神，这表明，米诺斯文明出于母系社会向父系社会转变的过渡阶段。此外有证据可以说明克里特人是信仰死后生命的，正如埃及人的信仰一样，认为人死之后，生前的作为就要受到赏罚。克里特人是欢愉的民族，他们喜欢斗牛，斗牛时女斗士和男斗士一样地表演出惊人的绝技，米诺斯文明留下的关于斗牛的壁画非常之多，这也是牛怪弥诺陶洛斯神话起源的原因。

然而，盛极一时的米诺斯文明却在达到繁荣的顶点之后，一下子从历史上消失得无影无踪，如果按照古希腊神话中的说法，在忒修斯战胜弥诺陶洛斯牛怪之后，国王米诺斯出于个人报复摧毁了整个克里特王国，这种说法在现实中显然是站不住脚的。但米诺斯文明的突然消失，在考古学上仍然是一个悬而未解之谜，也是一切研究上古历史的人最为感兴趣的问题之一。在诸多观点中，米诺斯迷宫的发掘者阿瑟·伊文思爵士所持有的毁于地震的说法有较多的支持者，因为克里特岛处于地震的多发地带，而且伊文思在米诺斯宫中发现许多遗迹是毁于一场突发的灾难，这些同德尔伯夫和温纽蒂在维苏威火山脚下发现庞培古城的情形非常相似，比如到处散放着各种工具，有些艺术品和日用品没有完成，许多家务劳动突然中止也有踪迹可寻。也有一派学者认为，米诺斯文明是毁于阿卡亚人和多利斯人的异族入侵和破坏。虽然米诺斯文明早夭且消失得突然，但它毕竟一度是希腊地区文化和政治的中心，曾经以各种方式和途径，对希腊文明的发展起到了积极作用。

米诺斯文明虽然灿烂，但是根据考古学家们的研究，其创造者和日后的希腊人并非同一种族，也就是说米诺斯文明虽然对后来的希腊文明有过不小的影响，但最后创立奥林匹斯众神为代表的希腊神话却是另有其人，这支文明历史上被称为迈锡尼文明，只有这个文明的传承者才被认为是希腊人，其发现者正是我们以前在《寻找失落的宝藏》(编注：于《游戏·人》第七辑、第八辑中连载)一文中提到过的德国传奇考古学家——海因利希·谢里曼。

大约在公元前2000年左右，一支说着印欧语系语言的移民阿卡亚人，从巴尔干半岛的北部向南进入希腊，最后定居在伯罗奔尼撒半岛，他们就是后来迈锡尼人的祖先。相比不远的克里特岛上的克里特人，他们还很落后，但是毗邻这么一个文化发达的邻居，使得他们也得以较为轻松的过渡到文明社会。迈锡尼人在克里特文明的基础上创立了自己语言希腊语，在社会和经济结构方面沿用克里特文明的模式，有着富丽堂皇的宫殿中心，而且在艺术方面充分吸收来自克里特岛文明的成果，再结合自身的特点加以创作，所以迈锡尼人在艺术方面仍然保留着其颇有活力和明显的风格。







迈锡尼时代的希腊人利用提拉火山爆发后对克里特的经济和社会造成的不利影响，以战争和贸易手段加强自身的地位，并在公元前14至12世纪间逐步将他们的影响范围扩张到克里特、基克拉泽群岛及其东方和西方。

希腊人的多神教信仰就是源于这个时期，当然，受了不少克里特岛上的米诺斯文明的影响。米诺斯文明崇拜女神和动物，而早期迈锡尼人的希腊宗教也有着许多动物图腾崇拜的痕迹，比如蛇的崇拜在早期十分盛行，希腊神话中雅典人的祖先英雄伊瑞克提翁在早期被认为是一位半人半蛇的神祇，住在雅典卫城岩石的缝隙里，是卫城的保护者。人们把蜂蜜饼投在卫城的斜坡上，用来供奉这位神灵。另外，太阳神阿波罗早期有称号叫做吕克欧(狼)、斯明泰(鼠)，这说明阿波罗神同样起源于图腾崇拜，这一时期他可能也是一位动物神祇。随着后来迈锡尼文明的发展，这些动物神祇逐渐演变为半人半兽的神祇，最后希腊诸神中的大多数都被人格化了，希腊人以自身的形象塑造神，使神成为比人更有力、更高大、更健美的理想化存在，这一转变可以从后期神庙遗址中发掘出的大量拟人神像可以看出。

为了财富，以迈锡尼为首的希腊联军与小亚细亚城市特洛伊展开了长达10年的战争，这就是荷马史诗《伊利亚特》的原型，它占据了希腊神话很大一部分内容。在这场战争中，双方的勇士站在不同的立场进行殊死的斗争，诞生了一个个悲喜交加的故事，中间穿插了兄弟之情、朋友之义、父子之爱，而这些动人的场景因在《伊利亚特》被悉心描绘从而得以流芳百世。

虽然获得了特洛伊之战的最终胜利，希腊各国却无不疲惫不堪，元气大伤。与克里特文明的灭绝差不多同时，内部的崩溃使迈锡尼文明遭到了致命的打击。从公元前11世纪开始，



维纳斯的诞生

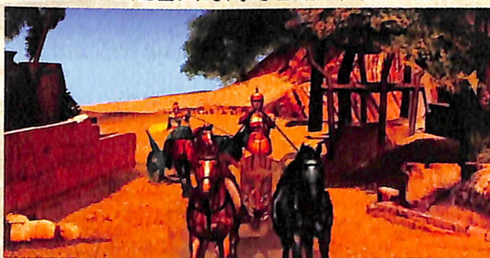
希腊进入了一个动荡和贫困的时代。在二三百年间，希腊的文明传统断绝了，所以这段时间在历史上被称作“黑暗时代”。而后人对这一时代的了解主要是通过荷马史诗《伊利亚特》和《奥德赛》，所以这一时期也被叫做“荷马时代”。

随后的几百年，希腊相继经历了“几何时代”和“古风时代”，其间希腊人在恢复和重组自己的文明。城邦制度应运而生，社会经济也在铁器普遍使用的情况下得以迅速发展。大批希腊人有组织地向地中海沿岸盆地移居，在小亚细亚、埃及、利比亚、伊比利亚半岛西岸、法国南岸、意大利南部和西西里岛以及黑海的沿岸建立殖民点，发展希腊式的新城邦。

在几何时代和古风时代，以奥林匹斯山神系为代表的多神信仰在希腊社会中建立了完备的体系，成为了希腊人生活中的重要组成部分，古希腊人出于对自己所不能了解的事情的敬畏和崇拜，以及对自身有限力量的认识，从自身的形象出发来塑造神，他们赋予众神人的形象和性格，崇拜众神的力量，但同时也认为众神并不是万能的。而且希腊人在政治上讲究民主，城邦平民崇尚自由，所以形成的希腊宗教不是超脱尘世彼岸的来世宗教，希腊诸神也不像上帝、安拉一样是不可认识的超验存在，他们是希腊人自身形象的理想状态，因而也就具有人的七情六欲，像人一样的行为处事。奥林匹斯山上的希腊众神，并没有被打上道德化的烙印，他们只是一群宴饮娱乐的游手好闲之辈，有着和凡人一样的喜怒哀乐，也要恋爱婚姻、生儿育女，甚至还要经常干些风流勾当惹事生非。

公元前480年，波斯人入侵并摧毁雅典卫城，结束了希腊的古风时代。在希波战争经过40多年的拉锯战之后，以雅典和斯巴达这两个城市为首的希腊联军成功地将波斯人赶回了亚洲。长时间在战争上的巨大投入加上自然灾害带来的恶劣收成使胜利后的希腊诸城邦纷纷陷于困境，而雅典则乘着这个机会成为了希腊世界的霸主。在这一时期，开明的政治领袖、出身于贵族的杰出政治家和军事家伯里克利在经济和政治上将雅典带入了新时代，雅典的经济得到大幅度的发展，建立在奴隶制基础上的民主政治制度得到了巩固，在雅典倡导下联合各城邦组成地提洛同盟实际上演变成为有实无名的雅典帝国，以至于雅典人自豪地宣称：“我们的城市向全世界开放……雅典是希腊的学校。”这些因素也促使古希腊世界以雅典为中心，进入全盛时期，城市的守护女神雅典娜在希腊神话中也成为了拥有着极高地位的强大存在。这一时期是古希腊历史上最为辉煌的时期，历史上称作“古典时代”，这一时期的古希腊人成就之巨大，对后世有着极其深远的影响。

古典时代在雕塑艺术上的长足进步，特别是人体解剖学的应用，使得古希腊诸神形象塑造更为传神，属于“世界七大奇迹”的奥林匹亚城的宙斯神像即为这个时期的古希腊雕塑家菲迪亚斯所作，被誉为古典时期希腊艺术的最高成就。特别是古典时代的后期，人的个性和情



感受到更加的重视，这在众神性格的描绘、故事的叙述以及神像的刻画上同样得到体现。对于人性推崇的极端表现之一，古希腊人在古典时期将一些抽象的政治概念也开始拟人化，他们不仅赋予众神人的形象和性格，也使民主政治、城邦平民、立法会议等等抽象的概念变得人性化，城邦平民往往被描绘为一个成熟有须、穿着长袍的男人，立法会议则表现为拿着天平的雅典娜女神，这些政治概念和诸神一样受到大众的崇拜。

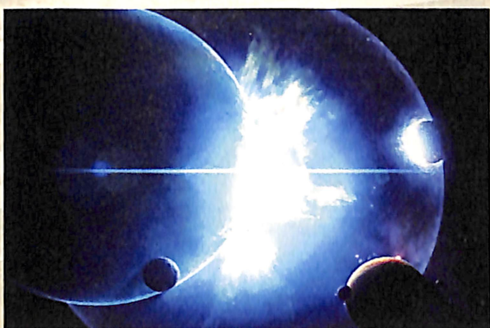
公元前334年马其顿王帝国开始急剧扩张，战火开始烧到波斯和希腊境内，希腊各城邦为抵制马其顿，竟与老对手波斯结盟，亚历山大一气之下扫平底比斯，却力保雅典城无损。希腊文化能够相对完整地流传后世，有这位马其顿王亚历山大的诸多功劳。他本人正是希腊文化的崇拜者，早年曾拜著名的唯心主义哲学家亚里士多德为师。随着后来亚历山大远征欧亚，马其顿帝国版图跨越欧亚非三大洲，使得希腊文化在其履及之处广为流传，而且他从古代东方文化中吸收营养，从而使东西方文化开始交流与结合，促进了文明的新发展。在亚历山大的作用下，希腊文化在这个时期开始向全世界辐射能量，使得希腊文化成为了欧洲文化实质上的源头，所以这个时期被称之为希腊化时期或者希腊主义时期。这个时期，由于希腊诸城邦国家的逐渐瓦解，政治、宗教、艺术也逐渐丧失了严肃性和公民性，神权的地位有所降低。古典时期象征至高无上权威的宙斯和城邦保护神雅典娜，在崇拜者心中已不占主导地位，象征爱与美的阿佛洛狄忒则逐渐开始备受重视，那些造型优美，姿态各异的美神形象，多出产于这个时期，体现出这位充满人性的爱之美神永恒的魅力。

公元前30年，罗马帝国摧毁了埃及托勒密王朝，马其顿帝国土崩瓦解之后，希腊各城邦逐渐被迅速发展的罗马帝国逐个击破。虽然，罗马帝国仍然建立在希腊文化的基础上，古希腊宗教得以换一个面貌继续发展，但很快就被迅速发展的基督教迅速取代，基督教与希腊文化格格不入，种种类似清朝文字狱的限制大大减慢了希腊文明的进一步延伸，公元1世纪，经过几次不成功的独立斗争之后，希腊文化逐渐退出了历史舞台，历史翻过了古希腊神话这优美的一页。

古希腊神话与其他民族神话一样，大都是源自于口头流传的民间文学集合体，虽然荷马和赫西奥德在他们各自的著作中对其进行了整理，但是由于希腊神话有着纷繁复杂的庞大体系，以及后世作家对其不断地加工再创作，造就了许多自相矛盾之处，所以想要整理出它的头绪并非易事，这与J·K·托儿金的《指环王》或者是Gary Gygax的《龙与地下城》这种人工创作的神话是不同的，人工创作的神话很容易制定出完整的时间轴和大事年表，但自然发展的神话传说都要麻烦得多，因为所有故事都要经过证据确凿的考据而且它们都可能存在多个叙述的版本，即使选出其中相对权威的进行编撰在时间和顺序上可能还是含糊不清，所以各个民族的神话传说可能都差不多，大都是宗教典籍、口头文学、民间故事等乱糟糟的集合体。好在虽然希腊神话故事庞大而零散，但是希腊人出于对于诸神和英雄人物的崇敬，这些故事往往以诸神和英雄人物为中心以传记的形式展开，所以一般对于希腊神话故事的讲述都是以诸神和英雄为中心的一个个相互联系又独立的故事，我们接下来的叙述也将沿用这种方式展开。



古希腊的创世神话



在洪荒的太古之初，整个世界是一片混沌，不分天地和海洋，这个混沌被唤作卡厄斯(Chaos)，意为混沌和混乱，它是宇宙间最早的存在，万物诞生之前的虚无状态。在孤独地存在了亿万年之后，卡厄斯分化出了大地女神盖亚(Gaea)、爱神厄洛斯(Eros)以及地狱之神塔塔洛斯(Tartarus)，接着在大地底层出现了"黑暗(Erevus)"男神厄瑞玻斯与"黑夜(Night)"女神尼克特，两者结合生出"光明(Light)"与"白昼(Day)"。这样白天和夜晚、黑暗和光明都诞生了。接着，地母神盖亚凭借自己的神力，生出了苍穹之神乌拉诺斯(Ouranos)和大洋神俄卡阿诺斯(Oceanus)。乌拉诺斯和其母盖亚结合，成为世界的主宰，他们一共生下了六男六女，即十二泰坦巨神(Titans)。除此之外，他们还生了三个独眼巨怪(Cyclops)和三个百臂巨怪(Hecatoncheires)。

据说乌拉诺斯脾气暴戾，一直担心自己的子女夺权所以非常讨厌他们。他把自己的子女丢进盖亚的肚子里让他们不见天日，同时还把盖亚也关到了地下。乌拉诺斯的这些行为，终于引起了盖亚的愤怒，她决定报复她的丈夫，当她生下金属神后，她马上打造了一把镰刀，召集所有的儿女，许诺他们，如果谁帮她杀死乌拉诺斯，她将让这个人当上众神之王，她的小儿子时间神克罗诺斯(Cronus)接过了盖亚手中的镰刀。在盖亚的帮助下，克罗诺斯借乌拉诺斯熟睡之际时阉割了他，并将割下的部分随手抛入了地中海，从中诞生了爱之美神阿佛洛狄忒(Aphrodite)，而从乌拉诺斯喷涌而出的血液中，又生出了巨人(The Giants)和复仇三女神(The Furies)。

克罗诺斯于是取代自己的父亲成为了第二任神王，随后与妹妹泰坦神瑞亚(Rhea)结婚，起初他们生活得相当幸福，但在瑞亚生下孩子之后，克罗诺斯也开始变得如他父亲一样的暴戾。因为他想起在杀死自己父亲乌拉诺斯的时候，曾经受到过乌拉诺斯的诅咒，乌拉诺斯预言将来有一天，克罗诺斯也要败在自己儿子的手中。因为害怕这个预言，当瑞亚一生下孩子，克罗诺斯就把他们吞进自己的肚子，在失去三个女儿和三个儿子之后，瑞亚再也无法忍受克罗诺斯的暴行，当她再度怀孕的时候，痛苦的瑞亚决心誓死保护这个孩子。在即将临盆的时候，瑞亚夜里偷偷跑到克里特岛，在那里她生下一个男孩，瑞亚将孩子偷偷藏在克里特岛的一个岩洞里，并且安排了年轻的精灵克里特斯来保护这个男孩。回去以后，瑞亚用婴儿的衣服包裹了一块石头，向克罗诺斯谎称时刚出生的孩子，克罗诺斯把石头误认为婴儿，一口吞进腹中。克里特岛上精灵们悉心照顾着这个婴儿，他们日日夜夜守在他身边，或者高声唱歌，或者用矛和盾互相攻击，唯恐婴儿的哭声被克罗诺斯发现。他们每天还会给婴儿喂阿玛尔特亚山的山羊奶和蜂蜜，在他们的照顾下这个孩子渐渐长大了，他就是后来的天帝宙斯(Zeus)。

宙斯长大以后，在母亲瑞亚的帮助下诱拐他父亲喝下呕吐药，喝下药的克罗诺斯把吞进肚里的孩子一一吐了出来。最先被吐出来的是波塞冬(Poseidon)，接着是哈德斯(Hades)，然后是赫拉(Hera)，以及农业女神，最后是灶神。一场可怕的战争于是就在老神和新神之间展开了。宙斯与他的兄弟姐妹和他的父辈展开了长达十几年的战争，他们的激战把大海搅得波涛汹涌、大地痉挛不定，天空一片哀鸣，这场战争差点毁掉整个宇宙，后来宙斯听从了祖母盖亚的忠告，释放了被囚禁的百手神族，他们为了感谢宙斯，为新神们打造了锋利的武器。他们送给宙斯的是世间最可怕的武器——雷霆万钧的闪电；送给波塞冬的是一支三叉戟；送给哈德斯的是隐形的头盔。在他们的帮助下宙斯终于战胜了父亲，并将克罗诺斯与其他老一辈泰坦诸神一起关押在地狱之中，他自己则成为了新的众神之王。

胜利的新神们重新分配了世界，宙斯成为新的天帝，并娶自己的姐姐赫拉为天后，波塞冬被封为海神，从此住在海底的金殿，哈德斯被封为冥王主管地狱，从此以宙斯为首的奥林匹斯山神系取代了老一辈泰坦神系成为世上万物的新统治者。



希腊神话中的诸神



在希腊神话的世界里，地球呈扁圆形。地球的正中点的是奥林匹斯山(Olympus)和以神示所闻名的特而斐(Delphi)。地球被海从东到西分割为面积相等的两个部分，大洋河岸是福地，即使凡人在那里也享有永生的幸福。神的天府位于奥林匹斯山上。常年居住在奥林匹斯山上的有十二位主神及一些世人皆知的小天神，如小爱神厄洛斯(Eros)，青春女神兼诸神斟酒女郎赫柏(Hebe)，主管社交娱乐和众神的歌舞演员美惠三女神(The Graces)，负责文学、艺术和科学的九位缪斯(The Muses)，纺织人类的命运之纱、控制人的生死的命运三女神(The Fates)等。希腊神话中的海洋经历了两个朝代。旧朝兴旺于克罗诺斯的统治时期，由泰坦巨神俄卡阿诺斯(Oceanus)和泰西丝(Tethys)所创立。他们繁衍了三千条河流和无数海上神女。后来地母盖亚(Gaea)的儿子涅柔斯(Nereus)成为海洋中的长者，以预言天才、知识和对真理及正义的热爱著称。他的女儿和宙斯(Zeus)的哥哥波塞冬(Poseidon)结为伉俪，从而联结了海洋新旧两个朝代。希腊神话世界中的冥国位于大洋河彼岸，已知世界的极端边缘的下方。那里荒芜的河岸永远不见天日，笼罩在云雾之中，冥国的边界是两条河：恐怖

的、对神来说也是神圣的斯提克斯河(Styx)以及痛苦之河阿克戎河(Acheron)。满面胡须的艄公卡隆(Charon)在悲怆河岸接待亡灵，亡灵必须交纳一定的过河费方可上船，否则将在痛苦之河的沿岸流浪，找不到归宿。有着三头、蛇尾的巨犬库耳贝洛斯(Cerberus)守卫冥国的大门，不让亡灵逃出冥国。过河之后是一片广阔的灰色平原，这里叫做真理田园，此处连接着两条路，分别通往幸福之所——爱丽舍乐园和痛苦之所——地狱。亡灵们在真理田园前的审判台前接受冥界三大判官米诺斯、拉达曼提斯和埃阿科斯的审判。有罪之人根据他们的罪行在地狱接受轻重不一的惩罚，而那些无罪的人们将可以在美丽祥和的爱丽舍乐园过着衣食无忧、吟风弄月的幸福生活。在爱丽舍乐园和地狱之间，建造着一座雄伟庞大的宫殿，这就是冥王哈迪斯(Hades)和冥后珀耳塞福涅(Persephone)的住所，整个冥国就为这对夫妇所主宰。这就是希腊神话中对于世界的大致描绘，除了地上世界由神委托人类进行统治之外，其余皆由宙斯及其亲族进行统治。

同其他任何民族的神话传说一样，希腊诸神同样有着强烈的等级制色彩。希腊的神之国度由三个等级组成，最高等级是奥林匹斯山上的十二大神：天帝宙斯(Zeus)，天后赫拉(Hera)，宙斯的两个兄长——海神波塞冬(Poseidon)与冥王哈迪斯(Hades)，宙斯的两个姊妹——农神德墨忒耳(Demeter)和灶神赫斯提亚(Hestia)，宙斯的子女——智慧女神雅典娜(Athena)、太阳神阿波罗(Apollo)、月亮和狩猎女神阿耳忒弥斯(Artemis)、战神阿瑞斯(Ares)和火神赫淮斯托斯(Hephaestus)，只有美神阿佛洛狄忒(Aphrodite)算来是宙斯的长辈。另外一级神中还要加上神使赫尔墨斯(Hermes)，他是诸神的信使。(不过十二大神的说法随着历史的变迁有所变化，在希腊化时代之后，由于享乐主义的盛行，酒神狄奥尼索斯的地位飞速上升，迅速取代灶神赫斯提亚成为希腊十二主神之一)。一级神拥有莫大的权势，他们掌管着自然界或是社会的几个方面，手下还有中级神陪伴、侍奉。比如天后赫拉就伴有彩虹女神，她们专门执行宙斯和赫拉的命令；



美神则由时序女神(掌管四季更替和自然次序)、美惠女神(司美丽与快乐)和爱神厄洛斯相陪。第二等级是几百个“中神”，如司掌科学文艺的九位缪斯女神、森林之神潘和美惠女神等，他们掌管一方之权。第三等级是成千上万个“小神”，作为泛神论者，希腊人把宇宙间万事万物神格化，因而山野林泉存在着众多神祇。

宙斯（Zeus）

希腊神话中的众神之王，至高无上的主神，宙斯为时间神克罗诺斯与瑞亚所生的最小的儿子，在母亲瑞亚的调包计下生存后，与哥哥姐姐一起同他们的吞噬子女的父亲开战。经过十年战争，在祖母大地女神盖亚的帮助下战胜了父亲，并将其送押到大地的最底层。从此宙斯成为了宇宙的统治者。

宙斯的罗马名字是朱庇特(Jupiter)，九大行星中最大的木星，他的象征物是雄鹰、橡树和山峰，他最爱的祭品是母山羊和牛角涂成金色的白色公牛。宙斯与众神都住在奥林匹斯山上，他具有最大权力，使用百手神族帮助他铸造的可怕雷电惩罚神与人，他知道神和人的一切事情，能预知未来。宙斯风流倜傥，到处留情，有很多的艳闻，在希腊神话中和他有关的故事多数都是描写他的情史，其中最为著名的要数以下几段——



宙斯与伊娥

彼拉斯齐人的国王伊那科斯之女伊娥长得如花似玉，有一次，伊娥在勒那草地上为他的父亲牧羊，奥林匹斯圣山的主宰一眼看见了她，顿时产生了爱意。宙斯心中的爱情之火越来越炽热，于是他扮作男人来到人间。姑娘非常害怕，为了逃避他的诱惑，飞快地奔跑起来。但是宙斯施展出了自己的权利将其包裹在一片云雾之中，伊娥不得不放慢脚步，眼看就要落入宙斯的罗网……这时，早已熟知丈夫的不忠的天后赫拉突然惊奇地发现地上有一块地方在晴天也云雾迷蒙，顿时起了疑心，她循着这团云雾来到宙斯面前。慌忙中宙斯将伊娥变作一头美丽的小母牛，企图蒙混过关。赫拉佯做不知，却将小母牛要走，将其软禁，并令一只百眼怪物严加看管。宙斯不忍，派赫尔墨斯用计杀死怪物，放走伊娥。但赫拉怎肯善罢甘休，又遣一只牛虻追逐叮咬这可怜的小母牛。伊娥被追逐得跑遍了世界各地，最后，在普罗米修斯的指引下来到了埃及的尼罗河边。

伊娥前蹄跪倒，仰望上天，双眼充满了哀怨。宙斯看见此景，心中怜悯，赶忙找赫拉认错求情，得到首肯后，立即来到伊娥面前，替她恢复了人形……随即便得偿所愿——就在尼罗河畔，伊娥为宙斯生下一子，名叫厄帕福斯。

伊娥和她的儿子从此生活在埃及，他们死后成为了埃及的神。

宙斯与欧罗巴

欧罗巴为腓尼基国王阿革诺耳之女，宙斯为其美貌所动。可又害怕妒嫉成性的妻子赫拉发怒，同时又怕以自己的形象出现难以诱惑这纯洁的姑娘，于是他想出了一个诡计，变成了一头华贵而美丽的额角有着一块新月型银色胎记的金色公牛，同时又嘱咐自己的儿子神使赫耳墨斯，叫他把国王的牲口从山上赶到欧罗巴游玩的草地上，自己混迹于牛群之中，以方便接近这位姑娘。

在这一系列诡计得逞之后，宙斯成功地吸引了腓尼基公主的注意，他将其诱拐到一片新的大陆，并在一颗大树下占有了她，后来这片大陆就命名为“欧罗巴”。

欧罗巴为宙斯生了三个强大而睿智的儿子，他们是米诺斯、拉达曼提斯和萨耳珀冬。米诺斯后来成为了克里特岛的国王，拉达曼提斯后来成为冥界判官，萨耳珀冬是一位大英雄，当了小亚细亚吕喀亚王国的国王。

宙斯与安提俄珀

一天，以美貌著称的尼克透斯的女儿安提俄珀正在一棵大树下睡觉，身上盖着一块薄纱，愈发显出动人的身姿。奥林匹斯山之王无法抑止火热的欲望，便化作一个长着羊脚的人睡在她的身旁……此后，安提俄珀就怀孕了。

不久，感觉备受屈辱的父亲尼克透斯发现了女儿的秘密，昼夜打骂自己的女儿。安提俄珀不堪忍受无休止的羞辱，遂逃出了自己的祖国，来到了一个陌生的国家——西斯安纳。西斯安纳国王厄布波斯一眼就爱上了这位迷人的流亡公主，并娶之为妃。消息传到安提俄珀父

赫拉（Hera）

她是宙斯的姐姐，罗马名字唤作朱诺(Juno)，在宙斯取得统治权后成为宙斯妻子，与宙斯结合生下战神阿瑞斯(Ares)、火与工匠之神赫淮斯托斯(Hephaestus)和青春女神赫柏(Hebe)。赫拉是掌管婚姻的女神，是生育及婚姻的保护者，她代表女性的美德和尊严。赫拉生性善妒，对于宙斯婚后的外遇很不满，常利用很多手段打击丈夫的情妇和他的私生子。赫拉和宙斯也经常为宙斯的不忠激烈地争吵，不过，通常宙斯的花言巧语又总能让他们和好如初。赫拉的象征是孔雀，这种有着五彩缤纷羽毛，体现着满天星斗的鸟也是美丽壮观的夜空的象征，赫拉将美丽的夜空自比自己美丽的脸庞。

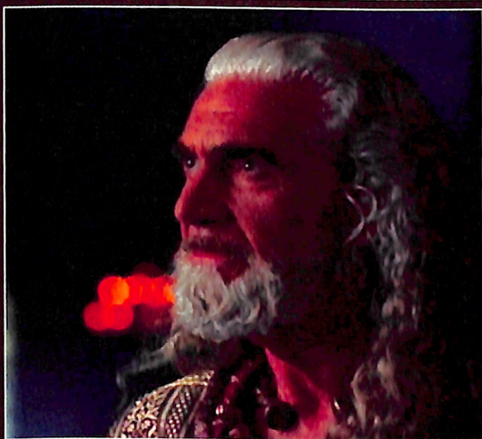
赫拉同宙斯一样是克罗诺斯和瑞亚的女儿，同时也是宙斯的姐姐。一日，赫拉在河中洗澡，不巧被好色的宙斯正好窥见。宙斯惊诧于姐姐的美貌和身材，发誓定要娶她为妻(李逍遥和赵灵儿-_-b)。宙斯遂向赫拉展开猛烈的爱情攻势，可惜赫拉对他并不感兴趣，拒绝了他的要求。受到挫折的宙斯并不甘于失败，他想出了一条卑劣的计策。一日，他变成一只奄奄一息的布谷鸟，跌落在赫拉家的窗口。善良的赫拉发现了它，爱怜地将它放在丰腴的胸脯上，



想救活这可怜的小生物。不料，布谷鸟突然变成了满脸淫笑的宙斯……所谓家丑不得外扬，好面子的赫拉只得嫁给了宙斯。

可抱得美人归的宙斯并不安分，依然到处沾花惹草，经常夜不归宿跑去和山林湖泊的仙女或人间美女们幽会。赫拉为丈夫的不忠所激怒，每次宙斯采花归来均会遭到夫人雷霆般的叱责——即使如此，宙斯依然如故。终于有一次，赫拉被气得离家出走，来到优卑亚岛上拒绝回奥林匹斯圣山上的宫殿。宙斯很是发愁，因他毕竟还爱着赫拉，不想失去他忠贞高贵的妻子。宙斯昼夜冥思苦想，三天三夜之后终于得到一条诡计。宙斯让火神赫淮斯托斯为他做了一个与真人一般大小的木偶，并给她穿上鲜红的衣服，蒙上美丽的面纱，打扮得如同新嫁娘一样。然后宙斯带着这个木头美人来到优卑亚岛，找了一辆披红戴花的牛车，在岛上的市镇、乡村逛来逛去，并到处宣扬天父宙斯将迎娶一位美丽温顺的仙女为妻。

消息很快传到赫拉耳中，她暴跳如雷，似狂风般冲到牛车前，踹开车门，先赏了宙斯一个耳光，又狠狠地撕破了那"仙女"面纱和衣服——她这才发现那是一个木偶，赫拉一时呆住了。宙斯趁机一手拉起赫拉细腻的手掌，一手轻轻抚平她因愤怒而扭曲的面颊，并以他能做到的最诚挚的语调诉说他对赫拉的歉意和思念，并发誓不再沾花惹草(虽然他已发过无数次誓了)。赫拉终于被哄得转怒为喜，与宙斯携手回奥林匹斯山去了。



亲的耳中，令其羞愤不已，于是自尽而亡。临死前，他要其弟里戈斯发誓向安提俄珀和她的丈夫复仇。不久，里戈斯提兵进攻西斯安纳，厄波布斯不敌，兵败被杀，安提俄珀亦被抢回，押送归国。归途中，她生下两个孪生兄弟，但被迫抛弃他们——后来，牧羊人把婴儿捡回家，分别取名为安菲翁和仄忒斯。而安提俄珀则被押送回国之后，受到严密的看管和监视，并经常被王后狄耳刻虐待，过着痛苦不堪的日子。

十八年后的一天，她得以逃脱，并在神力的指引下她找到了自己的两个儿子。得知母亲这十八年来受到的苦难，安菲翁和仄忒斯对狄耳刻充满了仇恨。他们此时已是底比斯的国王，因此，他们迅速召集军队，攻进狄耳刻的王宫，用野牛角刺死了她，然后将她投进一口泉水中。后来，这口泉水便被称为"狄耳刻泉"。

宙斯与达那厄

达那厄是亚各斯国王阿克里西俄斯的女儿。这位国王没有儿子，但一个神谕显示他的外孙将获得他的王位并夺走他的生命。于是，国王建造了一座铜楼，将达那厄关在里面，令人日夜看守，禁止任何男子与她接触，希望能阻止自己的悲惨命运。

遗憾的是，命运女神的规定是无法改变的，达那厄的美貌和动人体态早已被宙斯所关注。一日，狂风大作，雷电交加，宙斯化作一阵金雨，穿过铜墙铁壁，进入达那厄的闺房……一阵翻云覆雨后，宙斯又得逞了。

不久，达那厄生下了珀耳修斯——希腊最伟大的英雄之一，他的故事我们将在下面的英雄传说中进行叙述。

宙斯与勒达

一天深夜，宙斯和赫拉争吵后，来到荒凉的泰格特山散步，不期在此发现一个宫殿，里面厄多里王的女儿勒达正在酣睡。色心大动的宙斯立即化作一只洁白高贵的天鹅，拍打着巨大的翅膀，叼着香气扑鼻的食物飞到勒达身旁……

九个月后，勒达在一片树林深处生下一个神奇的蛋，从中孵出两个酷似的孩子，头上各顶着一棵金色的星，勒达给哥哥取名为卡斯托耳，弟弟则叫波吕丢克斯。

宙斯作为希腊神话中的主神，几乎在所有的希腊神话背景的游戏中登场，一般是作为正面角色给予玩家最强大的武器或者最强大的魔法力量，不过在《圣斗士星矢・天界篇》中他将作为反面的最终BOSS登场。

阿波罗（Apollo）

阿波罗是宙斯与黑暗女神勒托(Leto)的之子，阿耳忒弥斯的孪生兄弟。阿波罗又名福波斯(Phoebus)，意思是"光明"或"光辉灿烂"。阿波罗是一位繁忙的神，每天他都要驾驶着他那四匹战马驱动的黄金战车牵着太阳穿过天空。而且因为是光明之神，在阿波罗身上找不到黑暗，他从不说谎，光明磊落，所以他也被称作真理之神。阿波罗很擅长弹奏七弦琴，美妙的旋律有如天籁；阿波罗又精通箭术，他的箭百发百中，从未射失；阿波罗也是医药之神，把医术传给人们；而且由于他聪明，通晓世事，所以他也是寓言之神。阿波罗掌管音乐、医药、艺术、寓言，是希腊神话中最多才多艺的神，与九位缪斯女神生活在一起。他是最美最英俊的神祇，同时也是男性美的典型，常见的阿波罗形象多是长发无须的青年，随身带有竖琴、弓、神盾等，月桂树、乌鸦和海豚是他的象征。



波塞冬（Poseidon）

海神波塞冬是宙斯的哥哥，地位仅次于宙斯。他的罗马名字是涅普顿(Neptune)，九大行星中的海王星。他与宙斯一同战胜了父亲克罗诺斯之后，一同抽签分割世界，最后他抽签获得了海洋之王的神职，他的武器是一把能震撼地球的三叉戟，他的坐骑是一头巨大如山的鲸鱼。波塞冬在水上拥有无上的权威，是大地的动摇者。他能呼唤或平息暴风雨，轻易地令任何船只粉碎。作为海神，希腊所有的水手在每次出航前都向波塞冬祈福，保佑航程顺利。而且相传波塞冬脾气喜怒无常(喜怒无常似乎已经成为了各民族神话中海神的共通性格，其实这个是大海的人格化而已)，心情不错的时候，他会在海中建块陆地，平息风浪。当他心情不好的时候，他将会用三叉戟击打海底，引起海啸地震，造成海船失事。关于波塞冬的事迹，最广为流传的就是他建立了一座城市——即后来的雅典。波塞冬和雅典娜都想成为这座城市的主宰。于是，他们俩打赌，各送给雅典人一份礼物，雅典人选择谁的礼物，这座城市就归谁。波塞冬在雅典的卫城打了一眼泉，这样雅典人就有充足的水源了，而雅典娜则送给雅典人象征和平的橄榄枝。最后，雅典人选择了雅典娜的礼物，因此雅典娜得到了雅典城。波塞冬一怒之下用洪水淹没了整个平原。多情的海神曾一度对四季之神得墨忒耳非常着迷，在极力讨好她的过程中，海神发誓要创造一种最美丽的动物——马。在他不懈努力的过程中，海神创造了许多其他的动物。但是当他终于成功创造了马的那一天，他对得墨忒耳的热情也已消退，最后他娶了老海神涅柔斯的女儿安菲特里特(Amphitrite)为妻。海王的府邸在爱琴海的最深处，全为黄铜所建，金光闪耀，神圣永恒。他常乘金鬃铜蹄骏马拉的云车巡行海上，手握精巧锻制的鞭，在水域中穿梭，围绕他的是嬉戏的海怪。当他的马车轻捷的飞过波涛，海洋会在他的面前展开，甚至不会沾湿他的车轴。波塞冬总是由疯狂的暴风雨陪伴，那是他狂怒的表现。他能呼风唤雨，引起山摇地撼，每逢有他参战，哈迪斯也忧心忡忡，惟恐山崩地拆，冥府塌陷。



哈迪斯（Hades）

哈迪斯也是宙斯的哥哥，在战胜了父亲克罗诺斯之后，他在抽签中获得了掌管下界冥土的权力，他的罗马名字是普路同(Pluto)，九大行星中最小离太阳最远的冥王星。冥王为人低调，行事神秘，并不像他的两个兄弟一般张扬。他是地狱和死人的统治者，为了增加他辖下死人的数量，冥王从不允许任何已在地界的人离开。他最喜爱黑色，最爱的祭品是全身裹着黑纱的黑母羊或黑公牛。冥王有一件独一无二的宝物，为与上一代泰坦诸神战斗时百臂神族为他所铸，是一顶可以使人完全隐形的神奇头盔。由于地底藏有无数矿藏，他也是专管财富的神，掌管着地下埋藏的无尽黄金和宝石。

由于哈迪斯行事低调，所以关于他的故事流传不多，或许你可以这样认为，知道他的故事的人都已经无法说话，被他永囚于地下，惟一例外的是关于他的妻子——珀耳塞福涅(Persephone)的故事。据说哈迪斯做了多年冥王之后，深感寂寞难耐，希望找一个王后。他看中了姐姐得墨忒耳的女儿，美丽温柔的珀耳塞福涅，可是哈迪斯知道，谈情说爱不是自己的擅长，何况一个年轻活泼的女孩子是不大可能喜欢这阴森可怖的地下世界的。于是，哈迪斯决定采取一种最直接而有效的办法。在一个阳光明媚的日子里，珀耳塞福涅和女伴们在一个鲜花盛开的山谷中嬉闹。正玩得开心之时，天空乌云密布，遮住了太阳，天色顿时大暗，突然间，大地裂成两边，从中驶出一辆由四匹黑马拉着的大车，驾车人身披黑色长袍，长发浓须，正是冥王哈迪斯本人。珀耳塞福涅和她的伙伴们都惊得目瞪口呆，哈迪斯趁机一把将珀耳塞福涅抱上车，在阳光逐散乌云之前回到了地下，一切又恢复了原样。



失去女儿的德墨忒耳感到异常悲伤，在人间到处寻找自己的女儿，在寻觅了九天九夜无果之后，愤怒的农业女神下令所有可以生长食物的植物都停止生长，从大地到海洋，甚至冥界和天庭中都不再有甜美的果实、成熟的蔬菜和谷物。于是神祇和人类的生活都受到了极大的影响，最高统治者宙斯收到了无数的抗议和祈祷，于是他派遣信使伊里斯命令德墨忒耳将一切恢复正常。然而，德墨忒耳断然拒绝了宙斯的命令，她让伊里斯告诉宙斯："在没找到我那长着美丽眼睛的女儿并和她见面之前，我不会恢复生产，也不会回到奥林匹斯山。"

宙斯只得派遣伊里斯向冥王哈迪斯要人。长着黑色长发和黑色胡须的亡灵之王同意了宙斯的要求，但有一个条件，在与母亲见面之后，珀耳塞福涅必须回到冥府。经过一番讨价还价，双方终于达成协议，珀耳塞福涅每年的三分之二的时光可以和母亲在一起，另三分之一则需和自己的丈夫在冥界度过。自此之后，大地上的作物每年只有三分之二可以出产果实，另外三分之一的时间落叶枯萎，这是悲伤的母亲在思念自己的女儿。

阿耳忒弥斯（Artemis）

阿耳忒弥斯是阿波罗的孪生姐妹，同样是宙斯与黑暗女神勒托(Leto)所生，她的罗马名字是狄安娜(Diana)。阿耳忒弥斯与阿波罗一样，司掌光明，她所掌管的就是月亮。

除了是月亮女神外，她还很喜欢狩猎，她射箭的技艺很高，经常在山林中追逐野兽。因此她除了是月亮女神外，还是狩猎女神，同时她也是年轻人的保护神。她是一个处女神，代表着纯洁。尽管如此，阿尔弥特斯也掌管婴儿的出生。这和她的处女神身分很难联系起来，但这是因为据说她自己出生时并没有使她母亲感到任何痛苦所以才得到司掌生育这一神职。和阿波罗一样，阿耳弥特斯也是使用银箭作为她的武器。柏树是她的象征，所有的野生动物都很害怕她，尤其是鹿，所以古希腊人用鹿来祭祀她。



雅典娜（Athene）

雅典娜的全名为帕拉斯·雅典娜，她是智慧女神兼女战神(由于希腊神话中有一位主神阿瑞斯的神职也为战争，所以两神之间矛盾不断，但还是雅典娜赢的机会多一些)，她勇敢、强大而又善良、仁慈。不过有时略有些小心眼、不愿别人比她强。眼睛在夜里发亮的猫头鹰、还有公鸡和毒蛇、对于眸子明亮的智慧女神雅典娜来说、均为她的象征。雅典娜的罗马名字叫做弥涅耳瓦(Minerva)，供奉她的祭品是橄榄枝。

相传雅典娜是宙斯与聪慧女神美狄丝(Metis)所生，美狄丝是泰坦古神之一，聪明美丽，曾帮助宙斯夺取王位。当年万神之王宙斯看上了她，对她展开不懈的追求。美狄丝不想和宙斯好，变成鹰、鱼、蛇等动物，企图逃过宙斯贪婪的魔爪。然而，宙斯也是精通变身的好手，美狄丝的伎俩都逃不过他的色眼。不论美狄丝变成什么，宙斯都变成同样的形态继续求爱。终于，美狄丝的心软化了，答应了宙斯的非分要求。不久，盖亚的一则神谕预言，美狄丝将为宙斯生两个孩子：第一个是个女孩，而第二个是个男孩，他将如同自己的父亲和祖父，推翻他们的父亲而成为新的王。宙斯害怕



这道神谕，于是趁与美狄丝约会之际将她整个吞入腹中。谁知过了几天宙斯头痛不已，在忍无可忍下召来赫淮斯托斯，用一把凿子撬开头颅。谁知从宙斯的脑里跳出来的是一位全身甲胄，挺举金矛的女神，她高呼胜利万岁，然后就跳起节奏分明的战舞。看到这位出众的少女，众神不禁纷纷惊叹、赞誉，就连驾着太阳车的阿波罗也勒住天马，驻足观看。她就是继承了美狄丝所有知识和智慧的雅典娜。

雅典娜出生后就由海神特里同收养。特里同另有一个女儿，名叫帕拉斯，正好和雅典娜同龄。这两个女孩一起游戏玩耍，成了要好的朋友。一天，两位年轻的姑娘举行一场游戏比赛，看看谁更强一些。当帕拉斯摆出一副姿态，准备刺杀她的女友时，宙斯担心女儿受伤，就在她面前挡了一面神盾。那是山羊皮做的，十分坚实。帕拉斯一见，吃了一惊，露出一处破绽，被雅典娜一枪刺中。对她的死，女神深感悲痛。为纪念女友，她为女友帕拉斯造了一尊像，并把一副和羊皮盾一样的胸甲围在神像上。雅典娜把这神像放在宙斯的神像前，以此表示敬重。从这时起，她自称为帕拉斯·雅典娜。

雅典娜是处女神，雅典最著名的神庙巴特农神庙就是她的处女神神庙，相传她具有莫大威力与聪慧，为宙斯最宠爱的女儿，也是希腊神话中除宙斯以外最有权势的神。雅典娜是希腊人，这也使她成为雅典人最崇拜的女神，雅典城的名字就是用女神的名字命名的，而且亦是她专有的城市。她传授希腊人纺纱、织布、造船、冶金和炼铁等各种技能，还发明犁耙，驯服牛羊，因此她也是农业与园艺的保护神。她还是法律和秩序的保护神。

对于这位女神，我们不应该陌生，《圣斗士星矢》中的众小强就是为了她而甘愿前赴后继去做炮灰，虽然她屡次顶着拯救全体人类的名义将自己置于九死一生，但我们仍然不得不怀疑车田正美笔下的这位女神是不是有轻微的受虐倾向。说实话，希腊神话中的雅典娜是战胜之神，加上莫大的权势，一向是作为众神之中的强势者出现的，海神、冥王都要看她脸色行事，就连她父亲宙斯因为顶着为她所灭的神谕见了她都要让三分，从未曾像车田笔下那样一上来就将自己置于绝境，然后等着众小强来救这样窘过。而且，就车田笔下的这位雅典娜来说，与其说她一直在为守护人类与众神战斗到底，倒不如说她是借着这个名头在夺取宇宙的统治权，你看她在稳固了自己希腊圣域的统治之后，先是灭了海皇，然后是冥帝，然后又是阿耳忒弥斯，就连和她八竿子打不到一块的北欧主神奥丁她都不放过，据说在未公布的《圣斗士星矢·天界篇》中，她要和剩下的希腊十二大神一个个都战过来最后再灭了宙斯，这个倒的确是符合她曾祖母所说的最后战胜自己的父亲夺取宇宙的统治权，不过这样实在太扯了……好了，我们就此打住，毕竟我们是在讲述希腊神话而不是《雅典娜和她108个小强不得不说的故事》。(^_^)



阿佛洛狄忒（Aphrodite）

阿佛洛狄忒的罗马名字是维纳斯(Venus)，九大行星中的金星。赫西奥德在他的《神谱》中说她是由天神乌拉诺斯的遗体所生，克罗诺斯在阉割自己父亲之后随手将割下的部分抛入了地中海形成了一片泡沫，阿佛洛狄忒于是就从海中的这片泡沫中诞生。阿佛洛狄忒最初为丰收女神之一，奥林匹斯教形成后，被作为爱情、性欲及美的女神。她象征爱情与女性的美丽，她有古希腊最完美的身段和样貌，一直被认为是女性体格美的最高象征。阿佛洛狄忒的美丽，使众女神羡慕，也使众天神都追求她，甚至包括宙斯。但宙斯的求爱遭到拒绝之后，宙斯把她嫁给既丑陋又瘸腿的火神赫淮斯托斯(Hephaestus)。但是阿佛洛狄忒却是位不安分的女神，她与战神阿瑞斯(Ares)私通生下五个子女，其中包括小爱神厄洛斯(Eros)，又与赫耳墨斯育有一子，与英雄安喀塞斯生下埃涅阿斯。古希腊人把鸽子、天鹅和麻雀当做她的象征，并用最美丽的植物玫瑰和桃金娘供奉她。

阿佛洛狄忒曾与天后赫拉，智慧女神雅典娜一起比美。她们让落魄的特洛伊的王子帕里斯评判谁最美丽，赫拉给了帕里斯一个上面写着"送给最美的人"的金苹果，让他送给他眼中最美丽的女神。三位女神都许诺给予帕里斯恩赐，赫拉许诺给他地上最富有的国家，雅典娜许诺给予他智慧，只有阿佛洛狄忒许诺给他幸福的爱情——世上最美丽的女子海伦。当阿佛洛狄忒站在帕里斯面前说这番话时，她正束着她的腰带，这使她显得更具魅力，更显得光彩照人，其他两个女神相形之下顿时黯然失色。帕里斯最后把那个从赫拉的手里得到的金苹果递给阿佛洛狄忒，美之女神满心欢喜赢得了胜利而赫拉和雅典娜只得忿忿离开，发誓要报此一仇。阿佛洛狄忒后来实现了自己的诺言，帮助帕里斯得到海伦，但她无法阻止蔓延而开的战火，特洛伊战争因为双方都有神支持而相持不下，最终因为奥德修斯的木马计而分了胜负。而阿佛洛狄忒因在战争中相助特洛伊惨遭失败，在战场上更是被雅典娜当胸一拳，算是被雅典娜报了金苹果之仇。



阿瑞斯（Ares）

阿瑞斯是宙斯与赫拉的儿子，但是他父母都不太喜欢他，他的罗马名字是玛尔斯(Mars)，九大行星中的火星。他司职战争，形象英俊，性格残暴好斗，十分喜欢打仗，但武勇有余智慧不足，所以在与他妹妹雅典娜的无数次纷争中经常负于她，空有战神的名头而经常吃败仗，所以他是一个相当失败的战神。阿瑞斯是好斗与屠杀的战神，他嗜血、好战、凶残，是血腥战斗和人类祸灾的化身，但他本身武艺却不怎么高强，众神认为他是个胆小鬼，希腊人也不怎么崇拜他，几乎没有专门崇奉他的地方。阿瑞斯的象征是秃鹰和狗。

尽管阿瑞斯相当失败，但是因为他有一副俊美的外表，所以深得阿佛洛狄忒爱慕(我们的美神姐姐审美观也不怎么样啊，怎么会喜欢这种绣花枕头似的人物)，但一次与阿佛洛狄忒幽会时，被阿佛洛狄忒的瘸足丈夫赫菲斯托斯用一张精心打造的金丝渔网当场捉住，然后把他俩悬挂在众神集会的地方整整一天，此事后来流传开来成为了神界的笑料。

特洛伊战争中他帮助特洛伊人与希腊人作战，曾被希腊英雄狄奥墨德斯刺伤，被雅典娜打败。但是到了罗马时期，他备受尚武的罗马人推崇。在罗马时期，他的名字叫做玛尔斯，《火焰之纹章——暗黑龙与光之剑》的主角就是用了这个名字。而且因为他是罗马奠基者罗慕卢斯和瑞穆斯的父亲而认为是罗马人的始祖，在罗马他是位非常受崇敬的神，与主神朱庇特并列。

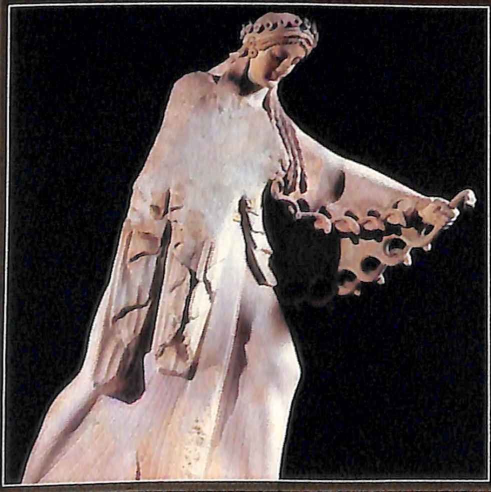


阿瑞斯是《战神》的大反派和最终BOSS，是他造就了奎托斯悲惨的一生，当然善恶到头终有报，他最终被他一手培养的战士手刃于自己送给他的混沌之刃之下，不过希腊神话中的战神虽然不受其他神的喜爱，但终究没有到和其他大神对立的地步，战神地位被取代更是游戏之言，不可尽信也！

得墨忒耳（Demeter）

农神得墨忒耳是宙斯的姐姐，克罗诺斯与瑞亚的六儿女之一，她的罗马名字是刻瑞斯(Ceres)。得墨忒耳是一位掌管农业的女神，在记载中她从未曾有过婚嫁，作为农神她给予大地生机，教授人类耕种，她也是正义女神，希腊人将收获季节的采割下来的第一黍献祭于她。她与宙斯生下珀耳塞福涅(Persephone)，珀耳塞福涅后来被得墨忒耳的哥哥哈迪斯抢去做了冥后。因为失去女儿，她无心过问耕耘，令大地失去生机，直至宙斯出面，令她们母女可以重逢，大地才得以重生。

得墨忒耳在早期的希腊宗教中并不十分重要，是一个次等神祇，在荷马史诗中她还没有进入奥林匹斯山神殿，所以关于她的故事流传并不多。但随着农业在希腊社会中所起的作用增大，得墨忒耳女神的地位也随之提高。特别是公元6世纪希腊庇西特拉图掌主政治的时候，广泛开展对得墨忒耳女神的崇拜。于是得墨忒耳升格为奥林匹斯山神殿中受人尊敬的大神之一。她是一个宗教意味大于神话意味的神。



赫淮斯托斯（Hephaestus）

火神赫淮斯托斯也是宙斯与赫拉的之子，罗马名字是伏尔坎(Vulcan)，是长得最丑陋的天神，而且是个瘸腿。据说他出生的时候长得很丑，他母亲赫拉嫌弃他，觉得美貌若此的她不可能生出这么丑陋的儿子，于是把他从奥林匹斯山扔到海里而摔断了腿。海洋女神忒提斯觉得他可怜收养了他，长大之后学会了一身本事，特别是擅长锻造，是众神中手艺最好的。奥林匹斯山上的众神羡慕他的手艺，想招他回来，但是他害怕见到母亲不敢回来。一日酒神把他灌醉，壮了胆的他于是做了一张椅子，众神谎称是礼物将之献予赫拉，赫拉坐上去之后，被椅子的机关锁住，没有人解得开，只好请赫淮斯托斯来解除机关，于是母子和好。不过虽然他是最丑的神，但是却娶了最最美丽的女神阿佛洛狄忒为妻，只是这是祸是福倒的确说不清。他是火神，亦是诸神的铁匠，以火山为灶炉铸造众神的兵器，具有高超的技巧，制造了许多的武器、工具和艺术品。阿波罗驾驶的日车，厄洛斯的金箭、银箭都是他铸制的。



赫淮斯托斯曾在《刀魂》系列"中露过一面，给了正在洗澡的希腊美女、某编的最爱——索菲蒂亚神示，让她去东方寻找邪剑Soul Edge的下落。

赫耳墨斯（Hermes）

神使赫耳墨斯(Hermes)是奥林匹斯山上众神的使者，有的学者将他归入奥林匹斯十二大神之一而不列灶神赫斯提亚。赫耳墨斯的罗马名字是墨丘利(Mercury)，九大行星中的水星。他是宙斯与女神迈亚(Maia)所生的儿子，在奥林帕斯山担任宙斯和诸神的使者和传译，又是司畜牧、商业、交通旅游和体育运动的神。

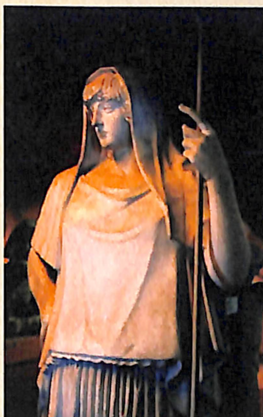
作为为神传递消息的使者，赫耳墨斯让一般人印象深刻的是他那既优雅且敏捷的动作，他足蹬有翼的皮草鞋，就连他的低冠帽和魔杖上也有翼翅。(古希腊人想象力不足，不知道后世会有手机这种东西诞生，传递消息还是使用最原始的方式……)他是宙斯最忠实的信使，为宙斯传送消息，并完成宙斯交给他的各种任务，他行走敏捷，精力充沛，多才多艺。

他是众神当中最精明且机智的一位。而事实上，他也是一位偷窃王，是小偷们所崇拜的神。他于天将破晓时出生，他出生的第一天在路上看见了一个龟壳，就在龟壳上加了七条羊毛线，成为七弦琴，再往前走看见了一群属于阿波罗的牛，一时兴起就将牛偷走了，阿波罗找不到牛非常生气，发现小偷竟是刚出生一天的弟弟时，又更加愤怒，回到住处的赫耳墨斯假装若无其事的拿出七弦琴来弹奏，热爱音乐的阿波罗听见如此美妙的音乐后，决定不再追究此事，并以一群牛来交换七弦琴，据说这是世上第一件商业行为，所以赫耳墨斯同时也是商业和市场之神，是生意人的保护神。他还是死者的庄严向导，是带领亡魂回到老家的神使。



赫斯提亚（Hestia）

赫斯提亚也是宙斯的姐姐，克罗诺斯与瑞亚之女，罗马名字维斯塔(Vesta)。她与雅典娜和阿耳忒弥斯一样，是贞洁的处女神。灶神赫斯提亚(Hestia)不涉政务，是灶神及健康之神，主管家庭事务。她没有显著的性格，而且在神话中也没有扮演什么重要的角色，所以有的学者将神使赫耳墨斯列为奥林匹斯十二大神而不是她。她是炉灶——这一家庭的象征的女神，新生的婴儿在成为家庭一份子前，必须被带着绕行炉灶。人们每次进餐时，都以向她供奉祭品作为开始，并用同样的方法作为结束。每一座城市里都有一个公共炉灶供祀赫斯提亚，炉灶的火绝不能熄灭。如果要设立新的殖民地，那些移民便会从母城的炉灶带来煤炭，并用以燃起新城市的炉灶。在罗马，她的火是由六名处女祭司照料，称为"服侍女灶神的处女"。



狄奥尼索斯（Dionysus）

也有的学者认为冥王哈迪斯居于冥界而不将其列入奥林匹斯十二大神之列，而令酒神狄奥尼索斯取而代之。狄奥尼索斯的罗马名字巴克科斯(Bacchus)，他是宙斯与卡得摩斯的女儿塞墨勒(Semele)公主所生的儿子，是惟一一个有凡人血统的神。塞墨勒因为硬要看宙斯的雷电而被殛死，宙斯只得从烧死的塞墨勒身体中将狄奥尼索斯救出。由于宙斯怕赫拉害死这个孩子，开始在他自己的肚子上开了一个口子，把这个孤儿放在里面，后来又交给其他神使抚养。神使们教他打猎，从而使狄俄尼索斯成为一个好猎人，能赤手空拳活捉狮虎豹等猛兽，狄俄尼索斯到了18岁时，常和朋友们坐着豹子拉的车四处游猎。有一次他的一位好友因与人决斗而死，狄奥尼索斯非常伤心地将其埋葬，其后不久，在探望朋友坟墓的时候发现上面长了一颗植物，上面结着一串串的紫红色果子，味美而多汁。狄奥尼索斯于是从树上采下红果榨汁来喝，经他之手葡萄汁神奇地变成葡萄酒了，狄奥尼索斯因此成了酒神。狄奥尼索斯一个具有双重性格的神：一方面他可以带来愉悦和神往，另一方面他可以导致残暴和鲁莽。与众不同的是，狄奥尼索斯这和他的身世有关。不像其他神在庙宇里接受供奉，狄奥尼索斯的追随者们在树林里对他表示敬意。他们可以在那里陷入狂乐的境界，甚至达到生吃野生动物的程度。另外，狄奥尼索斯是具有起死回生能力的少数几个神之一。作为酒神，他发明种植葡萄和酿制美酒，他到处游荡并到处传播这种知识，带给人们饮酒的欢乐，所以他也是欢乐之神，但酒神所司的欢乐是无理智的狂欢，这与酒醉以后的精神状态有关，所以他也是疯狂之神。对酒神的崇拜是从推崇享乐主义的希腊化时代开始盛行的，每年3月希腊诸岛都要举行盛大的酒神节，据说每当酒神节时，狄奥尼索斯都会混迹于人群中与大家狂欢作乐，喝得酩酊大醉。酒神节是现在西方国家盛行的狂欢节的前身。



除了奥林匹斯十二大神之外，希腊神话中还有一些相当有意思的中小神灵。

厄洛斯（Eros）

希腊神话中，对于这位可爱的小神的来历讲述得非常含糊。赫西奥德在他的《神谱》中说他诞生于天地创世之初，与大地女神盖亚一起诞生，且先于苍天神乌拉诺斯。在盖亚与自己丈夫乌拉诺斯的冲突中厄洛斯扮演了重要的角色，如此算来他是宙斯的爷爷辈。但是稍后又有其他作家说他是战神阿瑞斯和爱神阿佛洛狄忒之子，借以暗示战争与爱情相伴而生又相互冲突的矛盾关系，如此算来，他是宙斯的孙儿辈。不过这两种说法区别实在太大，除了名字相同根本没有一丝相通之处，所以笔者倒觉得不如将他们看作仅仅是名字相同的两个神更合适，而我们这里要说的那个小鬼头则是指那个长着一对可爱翅膀的可爱男孩。



这里所说的小爱神是战神阿瑞斯和爱神阿佛洛狄忒所生的儿子，罗马名字是丘比特(Cupid)。他不会长大，总是像个小孩子，背上长有翅膀，到处飞翔，和他母亲爱神一起主管神、人的爱情和婚姻，所以经常相伴母亲左右。厄洛斯有一张金弓、一枝金箭和一枝银箭，为火神赫淮斯托斯打造，一旦被他的金箭射中，便会产生爱情，即使是冤家也会成佳偶，而且爱情一定甜蜜、快乐；相反，被他的银箭射中，便会拒绝爱情，就是佳偶也会变成冤家，恋爱变得痛苦，妒恨掺杂而来。小爱神的箭无论神和人都抵挡不住，很多的爱情故事都是因他而起的，最有名的则是他用这张金弓戏弄太阳神阿波罗的故事。

有一天他用金箭射向阿波罗，用银箭射向水泽仙女黛芙妮，当阿波罗看见了正在林子里狩猎的黛芙妮，立刻被她的自然美所征服。黛芙妮看见阿波罗色迷迷的眼神暗叫不对，马上拔腿就跑，在阿波罗即将追上时，黛芙妮情急之下向她的河神老爸大呼救命，刹那间黛芙妮的身上长出了树皮，它的双手变成树枝，头发长成树叶，双脚也生出根来钻进了土里，她变成了一株月桂树，阿波罗在惊异和心痛之余决定让月桂树长伴他的身边，与他同享荣耀。这就是为什么今日西方世界里月桂冠象征了荣耀、光辉和最高的成就，这也是为什么月桂树是阿波罗圣木的原因。

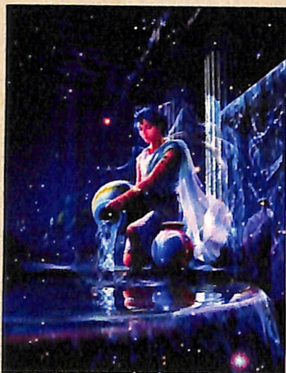


牧神潘（Pan）



潘是半人半兽神，头上长着一对山羊角，下半身长着一条羊尾巴与二条羊腿。他是神使赫耳墨斯的儿子，是爱喧闹和喜乐的神。一切荒野、丛林、森林、群山都是他的故乡，他是牧神也是山林之神。潘也是一位出色的音乐家，用芦笛吹奏出美妙的曲子，经常吸引山林中的仙女倾听。潘虽然是出色的音乐家，但由于他的外貌，他所追求的每一位仙女都逃避他，常常造成悲剧（可怜的失恋王子），而潘所吹奏的音乐亦比阿波罗的七弦琴逊色得多。

赫柏（Hebe）



赫柏是宙斯与赫拉的女儿，是个永远年青的青春女神，容貌姣好，活泼可爱的她负责司掌青春。她亦是诸神的斟酒官，在每次宴会中，由她替诸神斟酒。后来她嫁给升上天界的大英雄赫拉克勒斯(Hercules)，而斟酒官一职，宙斯从人间找来年青英俊的特洛依(Troy)王子加尼米德(Ganymede)代替她。

尼姬（Nike）



胜利女神尼姬是服侍智慧女神雅典娜的副神，《圣斗士星矢》中雅典娜的化身——毫无性格只知道要别人来救的城户纱织小姐手中的那根黄金权杖就是她所化。尼姬的形象是长着一对翅膀的健硕女人，身材健美，像从天徜徉而下，披挂单臂的衣服，露了一个乳房，衣袂飘然。她所到之处胜利也紧跟到来。

缪斯（The Muses）



一共有九位缪斯女神，她们是宙斯和泰坦神族专司记忆尼莫萨恩女神的女儿，她们管辖文学和艺术，和同样爱好文艺的阿波罗生活在一起。每一位缪斯女神各司一职：历史(CLIO)、星空(URANIA)、悲剧(MELPOMENE)、喜剧(THALIA)、舞曲(TERPSICHORE)、史诗(CALLIOPE)、情诗(ERATO)、敬献给神的歌(POLYHUMNIA)和抒情诗(EUTERPE)。不过天之业云觉得，如果你现在上奥林匹斯山，一定会发现一位最年轻、最美丽的、人见人爱的专司游戏的新缪斯。

普罗米修斯（Prometheus）

普罗米修斯是希腊神话中最爱人类的神灵，他是人类的创造者和保护者，为人类带来火和光明，自己则宙斯被锁在高加索山上，每日被秃鹰啄食其肝脏，然后又长好，周而复始。古希腊著名剧作家埃斯库罗斯于公元前465年创作的名作《被缚的普罗米修斯》，就是以此为题材的一出悲剧。

普罗米修斯是被宙斯放逐的泰坦神族的后裔，是地母盖亚与乌拉诺斯所生的泰坦神伊阿佩托斯的儿子。普罗米修斯的名字是意思"未来预知者"，他被认为是最聪明的神。在天地被创造出来之后不久，普罗米修斯来到了地面，在这里他被神创造的美丽景致深深着迷，但又深感寂寞，觉得这里应该有一个具有灵魂的高级生物主宰周围这一切。聪慧而睿智的他知道天神的种子蕴藏在泥土中，于是他捧起泥土，用河水把它沾湿调和起来，按照世界的主宰，即天神的模样，捏成人形。为了给这泥人以生命，他从动物的灵魂中摄取了善与恶两种性格，将它们封进人的胸膛里。他的好友，智慧女神雅典娜惊叹于这位泰坦神之子的创造物，于是便朝具有一半灵魂的泥人吹起了神气，使它获得了灵性。

这样，第一批人在世上出现了，他们繁衍生息，不久形成了一大群，遍布各处。普罗米修斯教会了他们观察日月星辰的升起和降落；给他们发明了数字和文字，让他们懂得计算和用文字交换思想；他还教他们驾驭牲口，来分担他们的劳动，使他们懂得给马套上缰绳拉车或作为坐骑；他发明了船和帆，让他们在海上航行。他关心人类生活中其他的一切活动，教会人类调制药剂来防治各种疾病。另外，他教会他们占卜、圆梦、解释鸟的飞翔和祭祀显示的各种征兆。他引导他们勘探地下的矿产，让他们发现矿石，开采铁和金银。他教会他们农耕技艺，使他们生活得更舒适。不久之后，宙斯放逐了他的父亲克罗诺斯，推翻了古老的泰坦神族，普罗米修斯也出身于这个神族，但在诸神大战中他预知了泰坦神族将会失败，所以站在了宙斯的一方，因此并没有被拘禁起来。

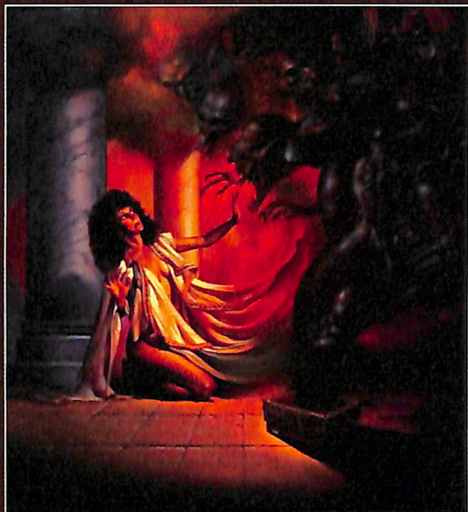
人类在普罗米修斯的帮助下获得了相对安逸的生活，但是仍然缺少一件生活的必需品——火。当时，火只存在于天上，凡人只能茹毛饮血。普罗米修斯决定帮助人类改变这种局面，他想出了巧妙的办法。他拿来一根又粗又长的茴香枝，扛着它走近驰来的太阳车，将茴香秆伸到它的火焰里点燃，由于燃烧的茴香枝只是在内部燃烧而外面根本看不出来，所以他得以将闪烁的火种回到地上来，很快第一堆木柴燃烧起来，火越烧越旺，烈焰冲天。宙斯大发雷霆，为了惩罚人类，他命火神赫淮斯托斯用石头打造了潘多拉将灾祸带给人类。而普罗米修斯自己则被宙斯锁在高加索山的悬岩上，被直挺挺地吊着，无法入睡，无法弯曲一下疲惫的双膝，而且一只恶鹰每天被派去啄食被缚的普罗米修斯的肝脏。肝脏被吃掉多少，很快又恢复原状，这样普罗米修斯必须忍受周而复始的痛苦。终于有一天，赫拉克勒斯为寻找赫斯珀里得斯来到这里。他看到恶鹰在啄食可怜的普罗米修斯的肝脏，这时，便取出弓箭，把那只残忍的恶鹰从这位苦难者的肝脏旁一箭射落。然后他松开锁链，解放了普罗米修斯，带他离开了山崖。从此这位可敬的先知终于获得了自由，但为了彻底执行宙斯的判决，普罗米修斯必须永远戴一只铁环，环上镶上一块高加索山上的石子。这样，宙斯可以自豪地宣称，他的仇敌仍然被锁在高加索山的悬崖上。



潘多拉（Pandora）

宙斯为了抵消人类获得了普罗米修斯带来的火的利益，命火神赫淮斯托斯用石头打造了一个美女，希望通过这个美女为人类带来灾祸。雅典娜亲自给石像披上了闪亮的白衣裳，蒙上了面纱，头上戴上了花环，束上了金发带。这金发带也是出自赫淮斯托斯之手。他细心制作，金发带造形精巧，上面饰有神态各异的动物形象。众神的使者赫耳墨斯给这妩媚迷人的形体传授语言的技能，爱神阿佛洛狄忒赋予她种种诱人的魅力。最后宙斯给这美丽的形象注入了恶毒的祸水，并给她取名为潘多拉，意为“具有一切天赋的女人”。他把这个年轻的女人送到人间，正在地上自在取乐游荡的众神见了这美得无法比拟的女人都惊羡不已。她径自来到普罗米修斯的弟弟埃庇米修斯的面前，请他收下宙斯给他的赠礼。埃庇米修斯心地善良，毫无猜疑。

普罗米修斯曾经警告过他的弟弟，不要接受奥林匹斯山上的宙斯的任何赠礼，而要立即把它退回去。可是，埃庇米修斯忘记了这个警告，很高兴地接纳了这个年轻美貌的女人。在此之前，人类遵照普罗米修斯的警告，因此没有灾祸，没有艰辛的劳动，也没有折磨人的疾病。现在，这个姑娘双手捧上礼物，这是一只紧闭的大盒子。她一走到埃庇米修斯的面前，就突然打开了盒盖，里面的灾害像股黑烟似地飞了出来，迅速地扩散到地上。盒子底上还深藏着惟一美好的东西：希望。但潘多拉依照万神之父的告诫，趁它还没有飞出来的时候，赶紧关上了盖子，因此希望就永远关在盒内了。从此，各种各样的灾难充满了大地、天空和海洋。疾病日日夜夜在人类中蔓延，肆虐，而又悄无声息，因为宙斯不让它们发出声响。各种热病在大地上猖獗，死神步履如飞地在人间狂奔。



古希腊英雄传说

希腊神话包括神与英雄的传说两部分，而且天之业云认为，英雄的传说才是希腊神话的精华，因为他们比虚无飘渺的神更人性化，很多事迹其实原本是史实，在无数次口头流传过程中被添上了传奇的色彩。英雄传说大多数起源于对祖先的崇拜，它是古希腊人对远古历史和对自然界斗争的一种艺术回顾。这类传说中的主人公大都是神与人的后代，半神半人的英雄。他们体力过人，英勇非凡，体现了人类征服自然的豪迈气概和顽强意志，成为古代人民集体力量和智慧的化身。

珀耳修斯

珀耳修斯是宙斯和亚各斯国王国王阿克里西俄斯的女儿达那厄的儿子，宙斯化作金雨占有了他的母亲而生下了他，由于他的外祖父害怕神谕说他最终将死于自己外孙之手，所以在他一出生就将他和他母亲一起流放，他将珀耳修斯和他的母亲达那厄装在一只箱子里，投入大海。宙斯保佑着在大海中漂流的母子，引导这只箱子穿过风浪，最后箱子一直漂到塞里福斯岛，遭遗弃的母子被岛上有两位兄弟——狄克提斯和波吕得克忒斯收留。波吕得克忒斯娶达那厄为妻，并悉心地抚育珀耳修斯。

珀耳修斯长大成人后，他的继父波吕得克忒斯劝他外出去冒险，并希望他能够建功立业。勇敢的小伙子雄心勃勃，决心砍下女妖美杜莎那颗丑恶的脑袋献给国王。

珀耳修斯整理完行装就上路了，一直走到了可怕的众怪之父福耳库斯居住的地方。珀耳修斯在那里遇到了福耳库斯的三个女儿——格赖埃，她们生下来就是满头白发，三个人只有一只眼睛，一颗牙齿，彼此轮流使用。珀耳修斯夺走了她们的牙齿和眼睛。她们要求归还她们这些不可缺少的东西。他提出一个条件，要她们指明到仙女那儿去的道路。这些仙女都会魔法，她们有几样宝物：一双飞鞋、一只神袋、一顶狗皮盔。无论谁，有了这些东西，就可以随心所欲地自由飞翔，看到愿意看到的人，而别人却看不见他。福耳库斯的女儿们给珀耳修斯指路，并且讨回了自己的眼睛和牙齿。



到了仙女那里，珀耳修斯得到了三件宝贝。他背上神袋，穿上飞鞋，戴上狗皮盔。此外，他又从赫耳墨斯那里得到一副青铜盾。他用这些神器把自己武装起来，向大海那边飞了过去。海的那边住着福耳库斯的另外三位女儿，即戈耳工，其中最小的女儿美杜莎是凡胎，珀耳修斯就是来取她的脑袋的。珀耳修斯发现戈耳工们正睡觉。她们的头上布满了鳞甲，头上盘着一条条毒蛇。她们长着公猪的獠牙，她们有双铁手，还有金翅膀，任何人看到她们都会立即变成石头。珀耳修斯知道这个秘密。他背过脸去，不看熟睡中的女人，然后用光亮的盾牌作镜子，清楚地看出她们的三个头像，并认出了谁是美杜莎。雅典娜又指点他怎样动手，所以他顺利地割下了女妖的头。手起刀落，突然从美杜莎的断颈出飞出一匹带翼的天马珀伽索斯，这就是《圣斗士星矢》中那位怎么也死不了的小强星座的由来。得到美杜莎头颅的珀耳修斯靠着仙女的狗皮盔逃过了美杜莎姐姐们的追踪，来到了塞里福斯岛国王阿特拉斯的宫殿，想把美杜莎献予他。但因为阿特拉斯担心他果园的金苹果被盗，所以狠心地把珀耳修斯逐出了宫殿。珀耳修斯十分愤怒，当场从神袋中掏出美杜莎的头颅，自己却背过身子，把头颅向国王递了过去，国王瞬间变成了一尊石像。

珀耳修斯重新系上飞鞋，戴上头盔，背上神袋飞上高空。他一路飞行，来到埃塞俄比亚的海岸边，这是国王刻甫斯治理的地方。珀耳修斯看到耸立在大海之中的山岩上捆绑着一个年轻的姑娘。海风吹乱了她的头发，姑娘泪流不止。这位姑娘名叫安德洛墨达，是埃塞俄比亚国王刻甫斯的女儿。因为她的母亲曾吹嘘她比海神涅柔斯的女儿，即海洋的女仙们更漂亮，所以惹怒了海神，海神发大水淹没了整个国家。还派了一个妖怪，吞没了陆上的一切。神谕宣示：“如果想使国家得到解救，必须把她



丢给妖怪喂食。”在绝望之余，国王只好下令将其锁在这里。

珀耳修斯正要擦去姑娘的眼泪，突然滔天的海浪滚滚而来，海水中冒出了一个妖怪，作势要吞掉这位可怜的公主。珀耳修斯腾空而起，犹如一只矫健的雄鹰，从空中猛扑下来。他用杀死美杜莎的利剑狠狠地刺进妖怪的背部，只有剑柄露在外面。然后他把剑拔出来，妖怪疼得蹿到空中，然后又沉入水底，疯狂地挣扎着。珀耳修斯一再朝它身上刺杀，直到它的口中涌出了黑血。海浪飘走了怪物的尸体，不久它就从海面消失了。珀耳修斯飞到岸边，登上山顶，解开姑娘的锁链，把她交给她的父母亲。他受到隆重的款待，成了宫廷里的贵客佳婿。

没多久珀耳修斯就与这位可爱的公主成婚，带着他年轻的妻子安德洛墨达回乡了，长久幸福的日子在等待着他。最后他把美杜莎头献予了女神雅典娜，雅典娜把它镶在了自己的护心镜上。他还找到了母亲达那厄，但他仍不能避免给外祖父阿克里西俄斯带来灾难。他的外祖父由于害怕神谕，悄悄地逃亡外地，到了彼拉斯齐国王那儿。当时，这里正在举行比武。他不知道外祖父就在这里，还准备去亚各斯问候外祖父。珀耳修斯看到比武十分高兴，他抓过一块铁饼扔出去，不幸正好打中了外祖父。不久，他就知道了他所杀害的人是谁。他深深哀痛死者，把他安葬在城外，并且交还了他所继承的王国。从此以后命运之神再也不妒嫉他了。安德洛墨达给他生了一群可爱的儿子，他们一直保持着父亲的荣誉。

阿耳戈英雄传说——夺取金羊毛的英雄们

Tecmo著名的动作游戏系列《阿耳戈斯战士》的游戏背景，也是希腊神话中最著名的几个英雄传说故事之一。

希腊英雄伊阿宋率领其他英雄夺取金羊毛的故事充满着浪漫色彩！这个故事围绕着希腊神话中的著名宝物——金羊毛展开。而这张牵动着无数英雄和豪杰心脏的金羊毛的来历是这样的：

佛里克索斯是玻俄提亚国王阿塔玛斯的儿子，他受尽了父亲的宠妾伊诺的虐待。他的生母涅斐勒为了搭救儿子，在他的姐姐赫勒的帮助下，把儿子从宫中悄悄地抱了出来。涅斐勒是一位云神，她让儿子和女儿骑在有双翼的公羊背上。这公羊的毛是纯金的。那是她从众神的使者、亡灵接引神赫耳墨斯那儿得到的礼物。姐弟俩骑着这头神奇的羊凌空飞翔，飞过了陆地和海洋。在途中，姐姐赫勒一阵头晕，从羊背上坠落下去，掉在海里淹死了。那海从此就称为赫勒海。佛里克索斯则平安地到达黑海沿岸的科尔喀斯，受到国王埃厄忒斯的热情接待，并把女儿卡尔契俄柏许配给他。佛里克索斯宰杀金羊祭献宙斯，感谢他保佑他逃脱。他把金羊毛作为礼物献给国王埃厄忒斯。国王又将它转献给战神阿瑞斯，他吩咐人把它钉在纪念阿瑞斯的圣林里，并派一条火龙看守着，因为神谕告诉他，他的生命跟金羊毛紧紧地联系在一起。从此这块金羊毛被全希腊看作稀世珍宝，很久以来，希腊人对它传说纷纷。许多英雄和君王都想得到它。

伊阿宋是爱俄尔卡斯王国国王埃宋的儿子。他的祖父克瑞透斯在帖撒利的海湾建立城池和爱俄尔卡斯王国，并把王国传给儿子埃宋。但是埃宋的弟弟珀利阿斯篡夺了王位。埃宋死后，他的儿子伊阿宋逃到半人半马的肯陶洛斯族人喀戎那儿。喀戎是一位智勇双全的半人马，他希望把伊阿宋训练成一个英雄。在珀利阿斯年迈时，他为一种神谕而感到不安。神谕警告他提防只穿一只鞋的人。他反复思忖，也猜不透这话的含义。伊阿宋20岁时，动身返回故乡，在途中他经过一条大河，河旁遇一位老妇，求他帮助她渡过河去。实际上，她是神祗之母赫拉，也是国王珀利阿斯的仇人。因为她作了乔装，伊阿宋竟没有认出她来。他背着老妇人过河。在河中，他一只鞋子陷在泥淖里拔不出来。他就一只脚穿着鞋子，一只脚赤着，继续赶路，最后来到爱俄尔卡斯的市场上，他的叔父珀利阿斯正在那里祭献海神波塞冬。正在摆设祭品的国王看到走过来的伊阿宋，也不禁吃了一惊，因为这个外乡人只穿了一只鞋子。

珀利阿斯祭祀仪式完毕后向这个外乡人走去，问他是谁，家在哪里。珀利阿斯问话时尽管装作若无其事的样子，但内心却充满疑虑和恐惧。伊阿宋大胆地回答说，他是埃宋的儿子，在喀戎的山洞里长大。现在他回来了，想看看父亲的旧居。狡黠的珀利阿斯客气地听着，亲切地接待了他，不让丝毫的惊恐与不安流露出来。他派人带伊阿宋到宫殿内到处走走看看。伊阿宋以渴慕的目光打量着父亲的旧居，内心感到很满足。接连五天，他同堂兄弟和亲属们欢宴庆祝他们的重逢。第六天，他们离开了为宾客特意搭建的帐篷，来到国王珀利阿斯的面前。伊阿宋谦和地对叔父说："国王哟，你知道，我是合法君王的儿子，你所占据的一切都是属于我的。但我仍愿意把羊群、牛群和土地都留给你，尽管这些都是你从我父王那儿夺去的。我其他什么也不要，只要讨回我父王的权杖和王位。"

珀利阿斯当然不想把到手的一切拱手相让，狡猾的他马上镇定下来，想出了一条诡计。他要伊阿宋去科尔喀斯的国王埃厄忒斯那里去取回埃厄忒斯的遗骸和金羊毛，以此为条件才能取回他父王的权杖和王位。伊阿宋同意了，他没有看出叔父的真正用意是要他冒险身亡，却欣然答应完成这次冒险事业。

希腊著名的英雄们都被邀请参加这一英勇的盛举。聪明绝顶的希腊建筑师阿耳戈在佩利翁山脚下，在雅典娜的指导下，用在海水里不会腐烂的坚木造了一条华丽的大船，船上共有五十支船桨。大船以造船者的名字命名为"阿耳戈"。当所有的英雄在船中就位后，伊阿宋一声令下，大家拔锚启航，大船乘风破浪地前进，一直行进到雷姆诺斯岛的港口。

然后众人经历了非常经典的RPG路线——杀死了一个又一个怪物，解决了沿途路过的一个又一个国家或城镇遇到的危机，又经过许多山川、海湾、亚马逊女人国和汗流满面地从地下挖掘铁矿的卡律贝尔人的国度之后。他们来到了达科尔喀斯海滨，这里座落着埃厄忒斯国





王的宏伟的城堡。伊阿宋拿着赫耳墨斯的和平杖来到了埃厄忒斯国王的宫殿，在那里，他遇到了国王最小的女儿——美丽的公主美狄亚。在他俩会面的一刹那，小爱神厄洛斯出现了，这个顽皮的小男孩高高地飞翔在空中，从箭袋中抽出一支箭，然后悄无声息地降落下来，蹲在伊阿宋的身后，瞄准国王的女儿美狄亚。谁也没有发现飞箭，连美狄亚也没看见，她只觉得心口一阵灼痛，不时地深深吸着气，然后偷偷地抬头注视着伊阿宋。她不再想别的事，心中充满甜蜜的痛苦，脸上羞得绯红。

这里的国王埃厄忒斯当然不想把国宝金羊毛让这位异乡人白白夺去，为了打发走他们，他给了伊阿宋一个几乎无法完成的任务，只有完成这个任务伊阿宋才有可能得到金羊毛，他对阿耳戈英雄们说："如果你们真是神祇的子孙，那么就有本事把金羊毛取回去。我喜欢勇敢的男子汉，愿意把一切都赏赐给他们。可是你们如何才能向我显示你们的本事和力量呢？我有两只神牛在阿瑞斯的田地里吃草，它们有着铜蹄，鼻中喷火。我习惯用这两头牛耕地，当土地全耕好后，我在垅沟里撒下的不是谷物，而是播种可怕的龙牙。而收获的是一群男人，他们从四面八方朝我涌来，我必须挥动长矛，把他们一个个刺倒在地。每天，我清晨给牛套上轭具耕种，直到晚上收获后我才能休息。外乡人，如果你能够像我一样，当天完成这件事，那么你就可以带走金羊毛。否则我是不能给你的，因为勇敢的男子汉是不畏艰难和险阻的。"

虽然这任务实在太难，但最后伊阿宋还是坚定地接受了埃厄忒斯的条件。回到船上，所有的英雄都认为任务实在太难，没有把握去完成。正当他们一筹莫展之时，伊阿宋得到了爱神的眷顾，美狄亚找到了伊阿宋表示愿意帮助他。她给了伊阿宋刀枪不入的魔药，嘱咐他在清晨涂抹全身以及伊阿宋的长矛、宝剑和盾牌，然后告诉他杀死龙牙战士的方法，只有一个条件：企求她心目中的英雄不要忘了她。

在美狄亚的帮助下，伊阿宋顺利完成了这项不可能完成的任务，国王埃厄忒斯大怒，一言不发地转身离开。最终美狄亚帮助伊阿宋偷得了金羊毛，自己也如愿以偿做了他的妻子。

在又一次历经千辛万苦之后，伊阿宋会到了自己的祖国爱俄尔卡斯，但是他最终还是没能得到爱俄尔卡斯的王位，尽管他为了王位历经危险的航程，把美狄亚从她的父亲那里夺走，并残酷地杀害了她的弟弟阿布绪尔托斯。但是为了躲避来自美狄亚父亲——国王埃厄忒斯无尽的追兵，他不得不把王国让给珀利阿斯的儿子阿卡斯托斯，自己带着年轻的妻子逃往科任托斯。在这里，他们住了十年，美狄亚给他生下三个儿子。起先他们生活得相当幸福，美狄亚年轻美貌、品格高尚、举止得当，深得丈夫的宠爱和尊重。可是后来她年龄大了，魅力日减，伊阿宋又迷上了科任托斯国王克雷翁的漂亮的女儿格劳克。妒火中烧的美狄亚将一件浸透了魔药的金袍送给了新娘格劳克，但格劳克一穿上立即就被袍子上冒出的魔火烧死了。气急败坏的伊阿宋急忙赶回家中，要为年轻的新妇向美狄亚报仇，但是家门口突然听到里面传来孩子们的惨叫声，原来仇恨的火焰灼烧着美狄亚，她竟然对自己的孩子下了毒手，自己则坐在用魔法召来的龙车上，升上天空，离开了她用一切手段复仇的人间。陷入绝望的伊阿宋拔剑自刎，死在他家的门槛上。

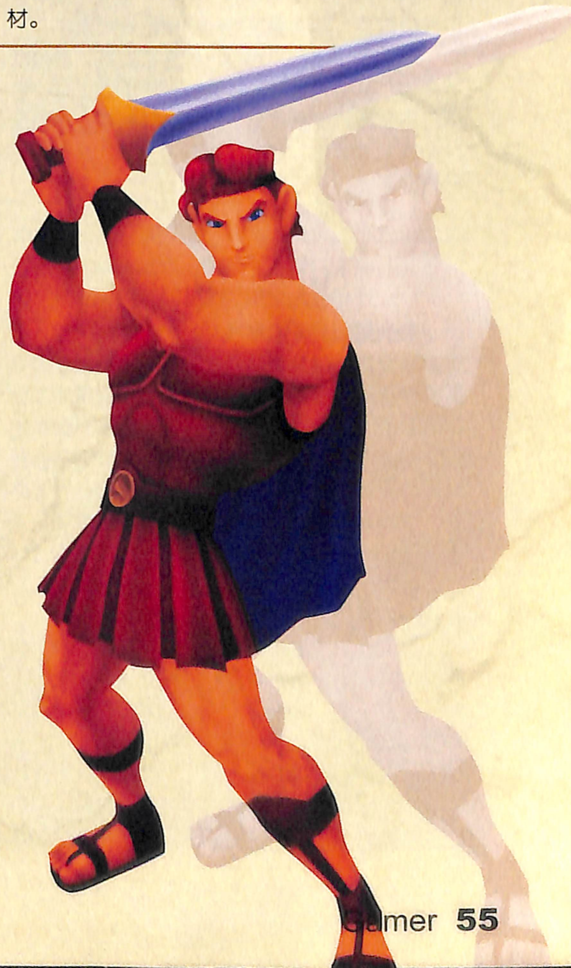
故事的结局相当凄惨，后来成了希腊剧作家欧里庇得斯创作的悲剧《美狄亚》的主要素材。

赫拉克勒斯

赫拉克勒斯也是希腊神话中最著名的英雄之一，因其力大无比，所以有"大力神"的美称。不过最后他也升格成了天神，希腊人为他献祭，把他当做神一样崇拜。赫拉克勒斯曾出现在游戏《王国之心》中(港译"海格利斯")，竞技场就是他的主场，是一位相当可爱的角色。

赫拉克勒斯是宙斯与阿尔克墨涅所生的儿子，阿尔克墨涅是珀耳修斯的孙女，底比斯国王安菲特律翁的妻子。赫拉克勒斯出生的时候，宙斯向诸神预言，他的这位儿子前途无量，将来大有作为。他的母亲生怕他遭遇善妒的赫拉陷害，于是将他放在篮里，篮子上盖了一点稻草，然后放到一片田里，这地方后来被称为赫拉克勒斯田野。在那里，他巧遇雅典娜和赫拉。雅典娜看到孩子生得漂亮，非常喜欢。她很可怜他，以为他是饥饿的弃婴，便劝赫拉给孩子喂奶。赫拉克勒斯咬住赫拉的奶头，贪婪地吮吸她的乳汁，吸得她的奶头生疼。赫拉生气地把孩子扔到地上。雅典娜同情地把孩子抱起来，带回城里，交给王后阿尔克墨涅代为抚养。阿尔克墨涅一眼就认出这是自己的儿子，她高兴地把孩子放进摇篮。她由于畏惧赫拉，遗弃了孩子，没想到满怀嫉妒的继母竟用乳汁救活了她情敌的儿子。不仅如此，赫拉克勒斯吮吸了赫拉的乳汁，从此脱离了凡胎。但赫拉很快就明白那个吸她奶的孩子是谁，而且知道他现在又回到了宫殿。她十分后悔当时没有将其除掉，随即派出两条可怕的毒蛇，爬进宫殿去杀害孩子。在孩子甜蜜的酣睡中，两条蛇悄悄爬了进来，缠住孩子的脖子。孩子大叫一声醒了过来。他抬起头，四面张望，只是感到脖子被缠得难受。这时他显示了神的力量。两手各抓住一条蛇使劲一捏，竟把两条蛇捏死了。阿尔克墨涅被孩子的叫声惊醒。她赤着脚，奔了过来，大喊救命，但她发现两条大蛇已死在孩子手上。国王安菲特律翁疼爱孩子，把他看做宙斯赐予的礼物，这时他手持宝剑跑来。当他听到并看到所发生的事情时，他又惊又喜，为儿子的神力而感到自豪。他把这件事看作一个预兆，派人找来底比斯的盲人占卜者提瑞西阿斯。这位提瑞西阿斯是宙斯赋予预言能力的人，他当着大家的面预言孩子的未来：他长大以后，将杀死陆上和海里的许多怪物；他将战胜巨人，在他历尽艰险后，他将享有神祇们的永久生命，并赢得青春女神赫柏的爱情。

国王安菲特律翁从盲人占卜者的口中知道





儿子天赋极高，他决心让儿子享受成为一个英雄的教育，于是他聘请了各地英雄给年轻的赫拉克勒斯传授种种本领。当他18岁时，赫拉克勒斯长成了希腊最英俊、最强壮的男子汉。他为自己的人生选择了通往美德的道路，虽然这条道路漫长而崎岖，但他想要得到神祇的保佑、朋友的爱护、国家的推崇，想要全希腊推崇他的美德，想要让后世仰慕自己的荣耀。所以他日复一日的锻炼自己，让自己拥有强健的体魄，并时刻准备为全希腊人民谋求幸福。

初生牛犊的赫拉克勒斯到处寻找行善积德的好事，他在基太隆山脚下国王菲特律翁的牧场，杀死了为非作歹的狮子，又惩罚了明叶国王埃尔吉诺斯派出的向底比斯人收取年贡的酷吏，还帮助底比斯国王克瑞翁抵御外敌。全希腊人都赞颂他的丰功伟绩，他也赢得了诸神的赞美，诸神送给这位半神半人的英雄许多礼物：赫耳墨斯送给他一把剑，阿波罗送给他一把弓，赫淮斯托斯送给他金箭袋，雅典娜送给他崭新的青铜盾。

在他帮助诸神平息巨人的叛乱之后，诸神降下神谕：赫拉克勒斯必须完成迈锡尼国王——他自己的哥哥欧律斯透斯交给的十项任务。等到这些任务完成以后，他就可以升格为神。这十项任务艰辛无比，它们是：

1.剥下尼密阿巨狮的兽皮；

2.杀死九头蛇许德拉；

3.生擒刻律涅亚山上金角铜蹄的牝鹿；

4.活捉厄律曼托斯野猪；

5.一天之内把伊利斯的国王奥革阿斯的牛棚打扫干净；

6.赶走斯廷法罗斯湖铁翼、铁嘴、铁爪的怪鸟；

7.驯服克里特岛上的公牛；

8.把战神阿瑞斯的儿子，好战的皮斯托纳人的国王狄俄墨得斯的一群牝马带回迈锡尼；

9.夺取亚马逊女王希波吕忒的腰带献给欧律斯透斯的女儿阿特梅塔；

10.抢夺巨人革律翁的牛群。

全部完成后，欧律斯透斯又觉得其中有两项任务太简单不算数，要赫拉克勒斯再补做两项：从百首巨龙拉冬那儿摘取夜神之女赫斯珀里得斯的金苹果和从地狱带回冥王哈得斯的看门狗库耳贝洛斯。当然，这一切都难不过我们的英雄大力神赫拉克勒斯。

在完成了欧律斯透斯的十二项任务之后，我们的英雄离开了迈锡尼，来到了伯罗奔尼撒半岛。在这里他又做了无数丰功伟业：他恢复了奥林匹克运动会。在运动会期间，连宙斯也变作人的模样前来与赫拉克勒斯角斗。他常常输给自己的儿子。尽管如此，他还是衷心祝贺赫拉克勒斯，称赞他是了不起的大力士；他又从高加索山的悬崖上解救了受难的普罗米修斯；征服那个暴虐而又专制的特洛伊国王拉俄墨冬……后来他来到埃陀利来和卡吕冬，娶了这里国王俄纽斯的女儿漂亮非凡的得伊阿尼拉，但他在婚礼的时候无意之中失手打死了一个侍童，这位侍童在国王俄纽斯设宴招待贵宾时，因一时疏忽，没有弄清客人的要求。赫拉克勒斯想给他一个小小的教训，于是轻轻地拍打了他一下，可是英雄手劲大，不料竟把侍童当场打死了。国王尽管饶恕了他，但他不得不流亡，他的年轻的妻子和他的小儿子许罗斯也伴随他一起流亡。

在流亡的过程中，路过奥宇埃诺斯河的时候，他的妻子得伊阿尼拉受到了肯陶洛斯族的人马涅索斯的调戏，赫拉克勒斯看见后心头火起，一箭射死了涅索斯。恶毒的涅索斯临死不忘报复，他要得伊阿尼拉把自己伤口中流出来的最后一滴血保留起来，骗她说要是用来涂抹丈夫的衣服，那么从此以后，她的丈夫再也不会爱上除了她以外的另一个女人！涅索斯说完这些居心险恶的话就死了。尽管伊阿尼拉从来也不会怀疑丈夫对自己的忠诚和爱情，可是仍用一只杯子接过肯陶洛斯人的最后一滴血，并保存起来。赫拉克勒斯一点儿也不知道。他们经历了别的一些冒险后，终于找到了朋友刻宇克斯。他是帖撒利的国王，很友好地接待了赫拉克勒斯夫妇，让他们和他住在一起。

后来赫拉克勒斯为了获得年轻美貌的公主伊俄勒讨伐俄卡利亚国王欧律托斯，为了挽留住丈夫的爱情，得伊阿尼拉取出了涅索斯的血，并按照涅索斯临死前的吩咐，她把他的毒血制成血膏涂抹在赫拉克勒斯的衣服上。赫拉克勒斯穿上这件衣服后，没多久就被毒死了。临死前，他叫人架起了一堆木柴，把他搁在木柴堆上，并命令点火，木柴刚被点燃，天上就闪起了闪电，助长了火势。最后，降下一朵祥云，在隆隆的雷声中将这位不朽的英雄送到奥林匹斯圣山。当木柴烧成灰烬时，他的一些朋友准备捡拾他的遗骨，然而他们什么也没有找到。毫无疑问，赫拉克勒斯应了神祇的忏语，他已从凡人变成了天神。他的朋友们给他献祭，尊奉他为神祇。后来，所有的希腊人都把他当神来崇拜。

在天上，他碰到好友雅典娜。她把这位英雄引入诸神的行列。赫拉宽恕了他，还把自己的女儿赫柏嫁给了他。赫柏是永恒的青春女神，他们住在奥林匹斯圣山上，生育了很多美丽的永生的孩子。

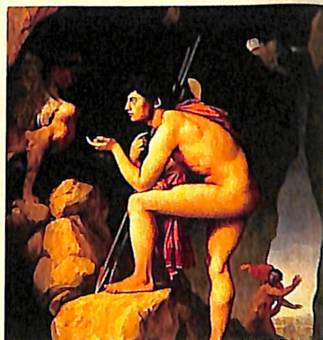
俄狄甫斯

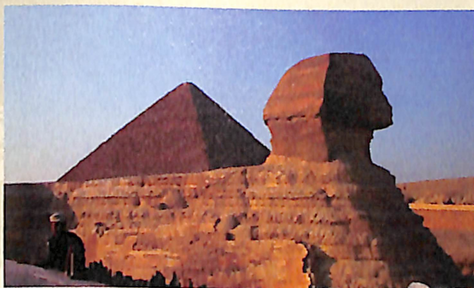
俄狄甫斯是希腊神话中的一位悲剧英雄，背负着杀父娶母的悲惨命运，当他知道真相后因拒绝接受这一切而刺瞎自己的双眼。俄狄甫斯本身并非大奸大恶之徒，相反，他是一个相当善良的人，但他无法反抗命运之神安排给他的悲惨命运。希腊神话中，最有力量的并非是神，而是命运，连神都要屈从于神谕和命运，更不要说凡人了。俄狄甫斯的故事，流露出古希腊人悲观的一面，但即使是现代人，在面对悲惨的命运时，又能做什么呢？这毕竟扯得有些远了。

底比斯国王拉伊俄斯忍受多年无嗣之苦，他渴求子嗣，于是到特尔斐的阿波罗神庙求子。在那里他求得了一份神谕："拉伊俄斯，拉布达科斯的儿子！你会有一个儿子。可是你要知道，命运之神规定，你将死在他的手里。这是克洛诺斯之子宙斯的意愿。他听信了珀罗普斯的诅咒，说你抢去了他的儿子。"这是拉伊俄斯在年轻的时候犯的错误，间接地害死了伯罗奔尼撒的国王珀罗普斯和女神阿刻西俄刻的私生子克律西波斯。

拉伊俄斯知道自己的罪孽深重，对这个神谕深信不疑，所以长期以来一直跟妻子分居，以免生育小孩。可是深厚的爱情又使他们不顾神谕的警告，常常同床共寝，结果伊俄卡斯特为丈夫生了一个儿子。孩子出世的时候，父母亲又想起了神谕。为了阻止预言的实现，他们在孩子生下后三天，就派人用钉子将婴儿双脚刺穿，并用绳子捆起来，放在喀泰戎的荒山下。但执行这一残酷命令的牧人可怜这个无辜的婴儿，把他交给另一个在同一山坡上为科任托斯国王波吕玻斯牧羊的牧人。执行命令的牧人回去后向国王和他的妻子伊俄卡斯特谎称已执行了命令。夫妇两人相信孩子已经死掉，或者给野兽吃掉了，因此认为神谕不会实现。他们心里想，儿子已死，无法杀父了。他们以此安慰自己，依然平静地过日子。

国王波吕玻斯的牧人解开孩子上脚上的绳索，因为不知道他的来历，因此给孩子起名为俄狄甫斯，意为"肿疼的脚"。他把孩子带到科任托斯，交给国王波吕玻斯。国王可怜这个弃婴，收养了他，待如己出。俄狄甫斯渐渐长大，他相信自己是国王波吕玻斯的儿子和继承人，而国王除了他以外也没有别的孩子。可是一件偶然的事使得他从信心的顶峰上跌到了绝望的深渊。有一个科任托斯人一直妒嫉他的特殊地位，在一次宴会上，他因喝醉了酒，大声叫着俄狄甫斯，说他不是国王的亲生子，俄狄甫斯深受刺激。第二天清晨，他来到父母面前，向他们询问这件事。波吕玻斯和他的妻子对搬弄是非的人很生气，并用话设法排解儿子的疑虑。俄狄甫斯





听出他们的话中充满爱心，但仍对此充满疑虑，因为那个人所说的话太使他悲哀了。最后，他悄悄地来到特尔斐神庙，祈求神谕，希望太阳神证明他所听到的话完全是诽谤。可是福玻斯·阿波罗并没有给他答复，相反，给了他一个新的更为可怕的不幸的预言："你将会杀害你的父亲，你将娶你的生母为妻，并生下可恶的子孙。"

俄狄甫斯听了，无比惊恐，因为他始终认为慈祥的波吕玻斯和墨洛柏是自己的生身父母。他再也不敢回家去，害怕命运之神会指使他杀害父亲波吕玻斯。另外，他担心，神祇一旦让他丧失理智，他会邪恶地娶母亲墨洛柏为妻。这是多么可怕啊！他决定到俾俄喜阿去。当他走到特尔斐和道里阿城之间的十字路口时，看到一辆马车朝他驶来，车上坐着一个陌生的老人、一个使者、一个车夫和两个仆人。车夫看到对面来了一个人，便粗暴地叫他让路。俄狄甫斯生性急躁，挥手朝无礼的车夫打了一拳。车上的老人见他如此蛮横，便举起鞭子狠狠打在他的头上。俄狄甫斯怒不可遏，他用力挥起身边的行杖朝老人打去，把老人打得翻下了马车。于是发生了一场格斗，俄狄甫斯不得不抵挡三个人，但他毕竟年轻有力，结果把那伙人打倒在地，他独自走了。

他以为，他只是为了自卫才报复了那个卑鄙的俾俄喜阿人，因为那个人仅着人多势众企图伤害他。何况他遇到的那个老人并没有任何标志足以显示他显赫的地位。但实际上被俄狄甫斯打死的老人正是底比斯国王拉伊俄斯，即他的生身父亲。当时国王正想到皮提亚神庙去。就这样，父亲和儿子都在小心回避的神谕，却还是悲惨地应验了。

俄狄甫斯杀父后不久，底比斯城外出现了一个带翼的怪物斯芬克斯。她有美女的头，狮子的身子，是巨人堤丰和蛇怪厄喀德娜所生的女儿之一。厄喀德娜生了许多怪物，如地狱三头狗刻耳柏洛斯、勒耳那九头蛇许德拉、口中喷火的喀迈拉。斯芬克斯盘坐在一块巨石上，对底比斯的居民提出各种各样的谜语，猜不中谜语的人就被她撕碎吃掉。这怪物正好出现在全城都在哀悼国王被不知姓名的路人杀害的时候。现在执政的是王后伊俄卡斯特的兄弟克瑞翁。斯芬克斯危害严重，连国王克瑞翁的儿子也给吞食了，因为他经过时未能猜中谜底。克瑞翁迫于无奈，只好公开张贴告示，宣布谁能除掉城外的怪物，就可以获得王位，并可娶他的姐姐伊俄卡斯特为妻。

正在这时，俄狄甫斯带着行杖来到底比斯。危险和奖励都在向他挑战，另外，由于他承受着一个不祥的神谕的压力，所以他也不看重自己的生命，于是他爬上山岩，见到斯芬克斯盘坐在上面，便自愿解答谜语。斯芬克斯十分狡猾，她决定给他出一个她认为十分难猜的谜语。她说："早晨四条腿走路，中午两条腿走路，晚上三条腿走路。在一切生物中，这是惟一用不同数目的腿走路的生物。用腿最多的时候，正是力量和速度最小的时候。"

俄狄甫斯听到这谜语，微微一笑后立即猜出了谜语的谜底："这是人啊！"他猜中了，斯芬克斯羞愧难当，绝望地从山岩上跳下去，摔死了。克瑞翁兑现了他的诺言，把王国给了俄狄甫斯，并把伊俄卡斯特，国王的遗孀，许配给他为妻。俄狄甫斯当然不知道她是自己的生母。婚后，伊俄卡斯特给俄狄甫斯生下四个儿女，他们既是俄狄甫斯的子女，也是他的弟妹。

俄狄甫斯杀父娶母，这一可怕的秘密多少年后仍未被揭露。他虽然有罪过，但还是个善良而正直的国王。在伊俄卡斯特的辅佐下，他治理底比斯，深得民众的爱戴和尊敬。过了一段时间，神祇给这个地区降下了瘟疫，任何药物都失去了作用。底比斯人认为，这场可怕的灾难是神祇对他们的惩罚。他们自动集中到宫门前，要求庇护，因为他们相信国王是神祇的宠儿，一定会有办法的。但是却有人从阿波罗那里带来了一个可怕的神谕："神祇吩咐，把藏在国内的一个罪孽之徒驱逐出去。否则，你们永远摆脱不了苦难的惩罚，因为杀害国王拉伊俄斯的血债使整个城市陷于毁灭。"俄狄甫斯根本想不到是自己杀害了国王，他要求把杀害国王的事讲给他听。听完后，他宣布，一定要亲自处理这桩杀人案，然后遣散了集合起来的居民。

这真是莫大的嘲讽，俄狄甫斯竭尽全力寻找杀人凶手，却未料到最后竟然查到了自己身上，在得知真相后他的母亲同时也是他的妻子悲愤之下自杀身亡。俄狄甫斯诅咒自己的眼睛看见这出人间惨剧，他用他母亲衣服上的金胸针刺瞎了自己的双眼，走到市民面前承认自己是杀父的凶手，是娶母为妻的丈夫，是神祇诅咒的恶徒，是大地的妖孽。但底比斯人并不嫌弃这位他们从前爱戴和尊敬的国王。他们对他表示同情，连他的舅舅克瑞翁也不嘲笑他，忙把这位遭到神灵惩罚的人带进内室。心灵破碎的俄狄甫斯深受感动，他把王位交给克瑞翁，让他代替自己的两位年幼的儿子执掌王权。他自己把自己放逐出国，因为他以双重罪孽玷污了这块土地。他觉得自己应该被烧死在喀泰戎山顶上，那里是父母遗弃他的地方。现在是生是死，全由神祇作主了。最后他接受命运女神的指引，消失在复仇女神圣林的深处。

大战特洛伊

特洛伊战争是古希腊神话中笔墨渲染最多的一场战争，不仅是因为他的历史意义，而且因为支撑整个希腊神话故事的两本重要典籍之一《荷马史诗》就是主要以此为题材的。这位盲眼诗人将小亚细亚一带历代吟游诗人传诵的民间口头文学收集、修订、改编而成两本主题鲜明、头尾相连、风格一致的史诗《伊利亚特》和《奥德赛》，后人将两本史诗合在一起称之为《荷马史诗》。在这场战争中，出现了众多希腊历史上的著名英雄，这是一场力与美、血与火交相辉映的感人至深的英雄史诗，它讲述的是这么一个故事：

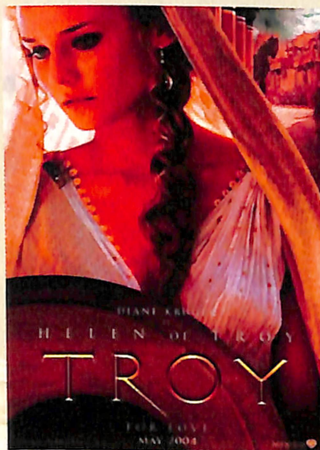
特洛伊城是由宙斯的儿子达耳达诺斯的重孙国王伊罗斯建立，它按宙斯的旨意受女神雅典娜的庇护。可在阿波罗神和波塞冬神帮助伊罗斯的儿子国王拉俄墨东修建城墙后，拉俄墨东却抵赖事先答应的工钱，使得众神愤恨，预示了城市的毁灭。

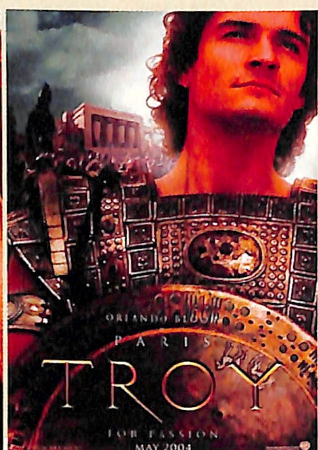
拉俄墨东死后，王位由他的儿子普里阿摩斯继承，他第二房妻子生下两个儿子，第一个是英雄赫克托尔，第二个是命中注定给特洛伊带来灾难的帕里斯。在帕里斯出生的时候，王国的预言师对国王说这孩子将毁灭特洛伊城。因此，他劝国王把这个新生儿扔掉。因此，国王只得命一位叫做阿革拉俄斯的仆人把帕里斯扔到爱达山上，但帕里斯命不该绝，一只母熊收留了他。过了五天以后，阿革拉俄斯看到孩子安好地躺在森林里，便决定把婴孩带回家去，当做自己的儿子一样抚养，为他取名为帕里斯。

帕里斯渐渐长大成人，他健壮有力，容貌出众。一天，他幽深的狭谷里放牧时，遇到了刚从帖撒利亚王皮琉斯与海仙女蒂提斯婚宴上下来的三位女神——天后赫拉、智慧女神雅典娜和爱神阿佛洛狄忒，因为婚宴没有邀请争吵女神厄利斯，于是被她怀恨在心，她扔下了一只写着"给最美的女人"的金苹果，引起了三位女神的纷争。三位女神请帕里斯平判谁最美丽，各自许诺了送给帕里斯一件珍贵的东西，最后爱神魔术般的魅力使得帕里斯选择爱神阿佛洛狄忒为最美丽的女子，从此得到了将拥有世上最美丽女子的预言，也招致了赫拉的愤怒(比美一事已在阿佛洛狄忒的故事中提及，这里就从略了)。

长大后的帕里斯一天听说国王普里阿摩斯要为一位死去了的亲戚举办殡仪赛会，他兴冲冲赶







到了城里，遇见了自己的妹妹卡桑德拉，她是一个得到神祇传授，有预言本领的人。她一眼看出面前的牧人正是从前被遗弃的哥哥。父母亲听后，也高兴地拥抱失散多年的儿子。在欣喜中，他们忘记了他出生时神谕的警告，仍然把他当做儿子收留了。

当普里阿摩斯还是童年的时候，赫拉克勒斯攻占了特洛伊城，杀死了他父亲拉俄墨冬，抢去了他姐姐赫西俄涅，然后把她送给他的朋友忒拉蒙为妻。虽然赫西俄涅成了统治萨拉密斯的王后，可是普里阿摩斯及其一家仍然对这场抢劫耿耿于怀，感到受了侮辱。有一天，宫里在议论这件事时，国王普里阿摩斯十分怀念他在远方的姐姐。这时他的儿子帕里斯站起来说，如果让他率领一支舰队，开到希腊去，那么在神祇们的帮助下，他一定能用武力从敌人手中夺回父亲的姐姐。当帕里斯和他哥哥赫克托耳乘船远赴希腊要求希腊人归还他们的姑母的时候，他并没有想到此行他将会得到爱情女神许给他的礼物，同时又给自己的祖国和人民降下无尽的灾祸。

当帕里斯和赫克托耳来到斯巴达的时候，国王墨涅拉俄斯不在，政事由王后海伦主持。美丽的海伦是宙斯和勒达的女儿，凡间最美丽的女子。她还是个姑娘的时候，被忒修斯抢走，后来被两位哥哥重新夺了回来。后来她在继父斯巴达国王廷达瑞俄斯的宫中长大。姑娘的美貌吸引了大批求婚的人。国王担心如果他选择其中的一个为女婿，便会得罪其他众多的求婚者。后来聪明的伊塔刻国王奥德修斯建议他让所有的求婚者都发誓，将来跟有幸选中的女婿建立同盟，共同反对因未选中而怀恨在心并企图危害国王的人。廷达瑞俄斯接受了他的建议，他让所有的求婚者当众发誓。后来，他选中了阿特柔斯的儿子，阿伽门农的兄弟，亚各斯国王墨涅拉俄斯作他的女婿，并让他继承了斯巴达的王位。

美丽的王后海伦在丈夫外出期间孤零零地住在宫殿里，过得十分单调、乏味，感到非常寂寞。这时她听说一位外国王子即将率领强大的战船来到锡西拉岛，便怀着女性的好奇心，想看看这位王子和他的武装随从。于是，她动身前往锡西拉岛，准备在阿耳忒弥斯神庙里隆重献祭。她走进神庙时，帕里斯正好献祭完毕，两人一见钟情。帕里斯见到海伦心旌摇荡，便忘了父亲的委托和此行的使命，心中只有爱情女神迷人的许诺。他召集跟他一起来到斯巴达的全副武装的士兵，答应满足他们的任何条件，说服他们帮助他。然后他带领他们冲进王宫，把希腊国王的财富掳掠一空，并劫走了美丽的海伦。海伦表面上在反抗，可是心底里并非不愿意跟他走。

墨涅拉俄斯获悉后，求助于兄长阿伽门农，招集因海伦而结盟的国王们，前往特洛伊，从此开始了惨烈的特洛伊战争。几乎全希腊都响应了阿伽门农和墨涅拉俄斯的号召，最后加入战团的是两位国王，一个是狡猾的奥德修斯，另一个便是阿耳戈英雄帕琉斯和海洋女神忒提斯的儿子阿喀琉斯。阿喀琉斯婴儿时，被母亲偷偷放在天火中燃烧，要把他的凡胎烧掉，但被帕琉斯撞破，忒提斯从此躲到了海中，而阿喀琉斯也留下脚跟的致命弱点。

半人半神的阿喀琉斯命中注定是攻陷特洛伊的核心人物，也注定死于这场战争。超人类的神勇使得他有着神一般的狂妄自大，也使他仁慈、友爱、珍视荣誉更胜于他人。从祭祀典礼中保护阿伽门农的女儿伊菲革涅亚，战场上痛惜童年挚友帕特洛克罗斯可见一斑。战争中途，他因阿伽门农的不公，愤而退出战斗，又因帕特洛克罗斯的惨死而重新投入复仇之战，他杀死了阿波罗神庇护的英雄赫克托尔，也因此走到了注定被阿波罗毒箭射中脚踵而死亡的命运终点，从而将这场战争推向了高潮。阿喀琉斯死后，成为奥林匹斯山众神的一员。

由于希腊和特洛伊双方都有天神支持，所以这场战争久攻不下，从海伦被劫到赫克托尔之死整整经历了20年。而特洛伊战争也前后持续了10年之久。在一片厌战之声中，希腊人采用了俄底修斯的木马计。他们佯装撤走，在广场上留下暗藏希腊人的巨大木马，同时安排一个士兵扮成逃兵骗说特洛伊人。特洛伊人果然中计，将木马牵入城中，从而导致城池被毁，满城被屠。

胜利的一方因为亵渎了雅典娜的神庙，招致了她的愤怒，在归程中大部分船只被雅典娜和海神波塞冬摧毁，只有几个英雄回到家乡，这些英雄回乡的故事成为了另外一个传奇，荷马将之写成著名的史诗《奥德赛》。海伦因着无比的美貌被丈夫宽恕，带回斯巴达。墨涅拉俄斯死后，她被驱逐到罗德岛。

酒神与日神——对待游戏的两种态度

我们的旅途，马上就要告一段落了，作为这次旅程的行进的终点，天之业云想带大家去太阳神阿波罗和酒神狄奥尼索斯的神殿走一遭。

古希腊神话中，有两位司掌娱乐的神——太阳神阿波罗和酒神狄奥尼索斯，但两种所辖的娱乐有所区别，阿波罗提倡的是有节制的娱乐而狄奥尼索斯更喜欢放纵的狂欢。尼采在他的著作《悲剧的诞生》将这两尊神灵放在一处加以考察，用来比较两种不同精神下文化产品和娱乐态度。而这个同样适用于我们在面对同样作为一种娱乐的游戏的时候，应该采用何种态度的问题。

作为一位虚无主义者和人性至上者，尼采自然站在酒神一边，他认为人类的发展就是一种高度自我扩张和自我表现，人类的发展应该由酒神所代表的极端、狂热、傲慢、暴躁、无序以及寻求冒险这样的文化品格引导，而不是日神所代表的代表的是适度、秩序、守法、中和这样的品格来引导。但是笔者不是尼采疯狂的拥护者，并不赞成他这种疯狂的观点，但是笔者面对应该用何种态度对待游戏这一问题上，自己也比较迷惘。

笔者从个人的理智上认为，游戏是一种娱乐，在不影响学习工作的情况下有节制的娱乐一下自己和别人是理想状态，这样游戏能够成为一种很好的放松方式，也就是说在理智上，笔者是日神的拥护者；但是在行动上一也许很多人和我一样——是酒神的拥护者。笔者不得不承认，大多数游戏要玩得非常投入才会得到乐趣，特别是面对一个长长的RPG游戏，或者很多朋友在线的网络游戏的时候，浅尝辄止不仅难以做到，而且可以说这么玩完全是一种受罪！但是这样玩法，误了吃饭睡觉是小事，误了工作学习就要不得，误了身体健康更是得不偿失了，但又有多少玩家在游戏带来的狂欢面前能够很好的克制住自己呢？天之业云自己也很迷惘。

酒神还是日神，你的选择又是什么呢？



决战

文 Fw—190D

记得一本小说曾经说过"人类的历史就是人类的战争史"。从原始部落间的争斗到罗马军团的东征西讨，从汉朝通过战争逼迫突厥人西迁到织田信长"天下布武"的雄心，人类为了各种目的、信念合欲望，将自身个体争斗的本能迅速转化提高为高效大规模的杀死对手的活动，甚至为了这个"活动"发展出了一整套提升杀人效率的技术和理论。当一战中的名人德国将军鲁登道夫提出了他的《总体战》时，似乎就隐隐约约的预示着人类的自相残杀会上升到一个新的高度。

1939年9月1日，那场验证了当时世界最先进的军事理论与科技，决定了大半个世界命运的大战在波兰的平原上拉开了大幕。第二次世界大战就这样从这里开始了血腥的六年。残酷的战场，骇人听闻的大屠杀，令人毛骨悚然的种族灭绝，对平民的无限制轰炸，直至最后核武器这个"旷古未见的毒花"首次在世上展现自己的力量。战争不再有前线和后方，整个国家都在死亡中挣扎。在这历史上最长的六年间，无数的平民死于占领军的暴政，成千上万的战士死在大地、天空和海洋。当这一切都结束的时候，这个世界的格局改变了。它的影响甚至至今也仍未消除……

六十年前，第二次世界大战结束了。对于我们这些和平年代成长青年人来说，这场战争就像是一个神话，一个遥不可及的传说。

如果不是随着计算机和互联网应用范围的扩大，我们也许就只能从电影和书籍中才能"隔着一层纱布"体会那个时代。从这个方面看，游戏果然是个不可多得的好东西。下面，就让在下在这个值得纪念的时期粗略地介绍一下二战的经过和那些从它身上吸取养分精华从而茁壮成长的二战游戏。

反法西斯战争胜利六十周年纪念特辑

闪击战！从华沙到敦刻尔克

坦克，一种在第一次世界大战中由英国人开发的新型兵器，在和平的岁月中渐渐迷失了自己。世界强国们一边敏感地意识到坦克的强大并禁止一战的战败国德国拥有它，一边对这种年轻的兵器未来的地位而迷惘。英国军事理论家们关于类



■1939年9月9日，波兰枪骑兵部队列队准备迎战入侵的德国军队，他们的英勇无法代替现代化武器的缺乏，在装备精良的德国军队面前，他们根本没有获胜的希望。

似于后来闪击战的初步理论遭到了政府的忽视，而在海峡另一边的德国，以海因茨·古德里安为代表的一部分德国将领们却悄悄地在这些理论的基础上发展出了德国的"闪击战"。这些迎合了希特勒对外扩张需求的理论逐渐得到了重视，而承受它的第一次发威的国家，就是波兰。

莱茵非军事区进驻，德奥合并，苏台德区吞并，入侵捷克。英法政府对于德国的一系列扩张采取默认的态度。在他们看来。牺牲这些小国的利益保证自己的安全，远比武力威慑来得更加有效。而对于希特勒来说，只有整个欧洲才能满足他的欲望。可见从一开始英法的政治家们就比奥地利前下士落后了一圈，他们注定要吞下自己亲自培养出来的恶果。

1939年9月1日，按照事先制订的"白色方案"，一百五十万德军分三个方向突然入侵波兰。对于德军来说，思想老旧战术落后的波兰军队仅仅是个"麻烦"而非是一个敌人。边境遭到突破后，德军以集中使用的装甲师作为矛头长驱直入，勇敢的波兰陆军纵然拼死抵抗，但仍旧抵挡不了坦克的冲击，在个别战区甚至出现了绝望的波兰骑兵使用马刀和长矛向着德军坦克集群冲锋的惨烈战斗；拥有大概五百架作战飞机的波兰空军在四十八小时内就被德国空军消灭。开战一个星期后，波兰所有的三十五个师不是遭到毁灭性打击就是陷入重重包围。如果是当年玩过SEGA在SS上推出的《千年帝国的兴亡》的朋友，一定还会记得这场战役是多么的简单……

9月17日，波兰的命运被决定了。

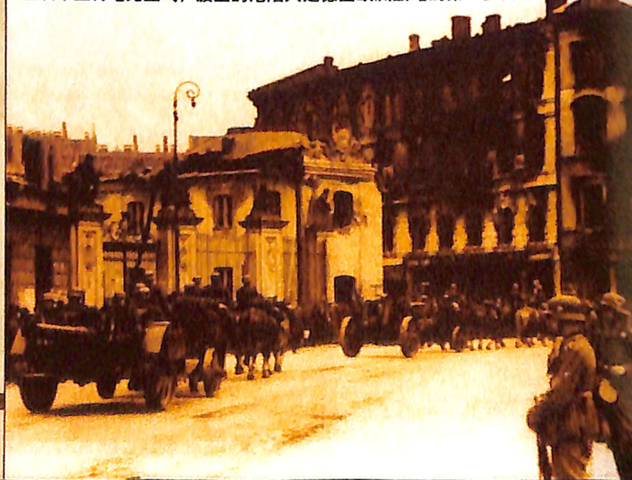
按照事先签订的密约，苏联出兵波兰。第二天，苏德军队在布列塔尼要塞会师。波兰这个历史上饱受列强瓜分之苦的国家又一次灭亡了。英勇的波兰人民的抗争从正面转向了地下。

在这两个多星期里，波兰的"忠实盟友"英法两国又在干什么呢？

德国刚刚入侵波兰，英国就联合法国(虽然法国很不情愿)向德国发出了最后通牒。声称"德军如果在四十八个小时内不撤出在波兰的军队"就要"履行对自己忠实盟友"的义务。同时法国也开始下达了动员令。然而，警告没有吓倒希特勒这个独裁者，9月3日，失去了最后的救命稻草的英法两国对德宣战。

德国西方被称为"西壁"的防线上有着最多二十六个师用以抵御入侵波兰时英法联军的进攻，与之相对的却是英法联军超过一百一十个师的强大兵力。面对陷入绝境盟友的一再求救，他们却始终没有派出一兵一卒，只是坐在德法边境处和对面的德国佬大眼瞪小眼。连一个班长在巡逻时被射杀都能让国内大惊小怪一番，可见他们根本就没想过或着不愿意去想要和德国爆发全面战争的结局。但是在很多年前，也许是因为"啤酒馆暴动"被关入监狱以前，希特勒就已经认真的想过要如何击败法国。波兰灭亡了，下一个就是西欧！

最初入侵西欧的计划仍旧是曾经在一战使用过一次的"施里芬计划"的翻版，埃里克·冯·曼施坦因将军在这个时候提出了取道比利时南部和卢森堡，从阿登高地的森林地区绕过防守严密的马其诺防线的"曼施坦因"计划。这个本来没有得到德国统帅部重视的计划最终由于一个空军联络官违反规定携带施里芬计划文件后迫降比利时



■1939年9月27日，德国用马拉着大炮进入华沙。整个城市在炮火和空袭中显得毫无生气，波兰的沦陷只是德国欧洲战略的第一步而已。

境内而出现了逆转。担心计划泄露的德国人开始倾向于曼施坦因的奇袭。不过在进攻西欧之前，希特勒决定先解决丹麦和挪威这两个北欧国家，以保证来自瑞典运输铁矿砂的航路不会遭到切断。

四月初的北欧之战，以德国的胜利告终。丹麦几乎没有抵抗就投降了（德军仅仅阵亡了二十个人）。挪威在经过了混乱的抵抗后也投降了，虽然他们让德国海军吃了不少苦头。由“德国伞兵之父”斯徒登特将军一手建立的德国伞兵部队发挥了不小的作用，为空降作战在实战中的运用写下了新的历史。北欧成为了纳粹的势力范围，而后德国与苏联签定了《苏德互不侵犯条约》。这样，希特勒终于可以腾出手来对付法国和英国了。

1940年5月10日，德军越过阿登高地，冲进比利时和荷兰。当时德军的兵力总计一百三十六个师，而他的对手拥有一百五十六个师，坦克的数量则是德军的两千八百辆对联军的四千辆。仅仅在空军上占有一定优势的德国武装力量却在一个星期之内就取得了难以置信的战果。在伞兵和一个装甲师的配合下，荷兰在5月14日投降了。就在荷兰陷落的那一天，德军攻占了色当，到达了缪斯河岸。在这个阶段，一个叫做埃尔文·隆美尔的少将指挥着第七轻装师取得了令人乍舌的战绩。越过比利时进入法国的德军接连粉碎了英法联军的反击和防御，到达了英吉利海峡并占领了加莱，数十万英法联军的退路被切断了。然而，由于至今都无法合理解释的原因（希特勒称是该地域多沼泽不利装甲部队行动），希特勒禁止装甲部队向敦刻尔克继续前进。于是在新任英国首相丘吉尔的指挥下，三十三万联军部队在丢弃了几乎所有装备后乘坐着从军舰到小渔船在内的各种工具渡过了英吉利海峡撤往英国。当6月5日德军拿下敦刻尔克时，一切都晚了。敦刻尔克大撤退已作为世界战争史上的奇迹而得以广为流传。


■井然有序的英国部队正在蜿蜒走向水边等待船只。敦刻尔克的撤退对于盟军来说是一次胜利，尽管这种胜利充满了苦涩。


■一支德国部队正在通过巴黎，背景中模糊的凯旋门记录下了法国沦陷的耻辱。

不过，丘吉尔却这样说：“战争不是靠撤退打赢的。”即使敦刻尔克的撤退让人振奋，但法国的命运却已经决定了。在充满失败主义的法军最高统帅部指挥下的是最后六十五个师的士气低迷，法国空军则基本上从天空中消失了。而德军陆军仍然像潮水一样涌向法国。失去战斗意志的法国士兵成批地投降或者溃散。6月14日，德军占领了巴黎（政府首脑们已经溜掉了），凯旋门下第二次走过法国的敌人。现在，摆在法国人面前的只剩下投降这么一条路了。

6月21日下午，在贡比涅森林的那节曾经见证了德国投降的火车车厢内，法国正式向德国投降。法国在德国的控制下沦为了一个附庸，就算是这样一个附庸身份也在1942年的时候因为德军的全面占领而消失……

说到法军的抵抗，笔者总会想到光荣公司1994年在MD，SFC和PC三个机种上推出的SLG《欧陆战线》。当初年少无知的在下为了“狠狠打击德国鬼子”选择了法军，而后开始了被游戏玩的悲惨历史……无能的指挥官以及毫无士气和经验可言的部队，让刚刚接触“文字”游戏的我吃尽了苦头。现在对这个游戏的印象除了不太合理的设定和十六色“高画质”外就只有这段可怕的回忆了。

说到这里，就想提一下当时法军和英军的装备。虽然德军给人的印象总是拥有强大的装甲部队，但在1940年，面对英国的玛提尔达步兵坦克和法国的那些重型坦克，德军装备的最为先进的Ⅲ号和Ⅳ号坦克像是纸糊的玩具一样，可见仅仅在坦克速度上稍占优势的德军装甲兵的胜利依靠的是人而非是武器。

飞翔之鹰 死亡之狮

仅仅一个多月的时间，法国就灭亡了。但胜利并未带给希特勒他所要的一切，英国没有如他所愿地停战投降而是选择了战斗。英吉利海峡的天险，仍然强大的皇家海军以及规模虽小却现代化的皇家空军再加上从王室到新内阁成员们抵抗到底的决心，让英国人在恐惧与不安中渐渐找回了信心和勇气。当年伟大的法国拿破仑一世也没有使英国屈服，何况是那个奥地利的小胡子？

对于没有海军优势的德国来说，可选择的作战手段只剩下凭借强大的空军夺取制空权后再通过陆军的装甲师登陆决定战局。登陆英国本土的计划被称为“海狮”，而空袭英国摧毁英国空军的计划被称为“鹰”。帝国元帅赫尔曼·戈林对于由他指挥的德国空军能否取得制空权信心十足，对希特勒做出了不少保证，全然忘记了他也曾经保证过“仅仅凭借德国空军就可以消灭敦刻尔克的英法军队”这个事情。但如果仅从当时为了不列颠空战而集中的作战力量来看，德国方面占据了极大的优势，总计两千六百六十九架作战飞机被集中在法国、丹麦、挪威等地。但值得注意的是德军主力的单座战斗机BF-109的续航力很差，穿过英吉利海峡后往往只能在英国上空停留二十分钟以内就要回航；速度缓慢的Ju-87“斯图卡”俯冲轰炸机也被用于执行轰炸英国，事实表明它并不适合这样的任务。

大不列颠之战的开端和结束的时间都不是很明确，1940年7月间，德国空军就开始试探性攻击英国南部地区的港口和船只。但真正的攻击则开始于8月12日，德军大举出动袭击了英国的雷达站，摧毁了其中一个并使其他五个受到了一定的损坏。不过没有真正认清雷达系统重要性的德军并没有继续空袭这些雷达而是在第二日开始大


■1940年8月，一群“海因克尔”He-111轰炸机正在飞往英格兰南部准备进行昼间轰炸，若不是因为这些轰炸机需要保护而使他们的行动自由受到了限制，他们给英国空军带来的麻烦将更大。



■从1940年7月初开始，英国伦敦塔桥附近的市区总是浓烟滚滚，英国经济在德国的轰炸中受到严重打击。

规模空袭皇家空军的机场。自此，在整个8月中旬，德军都在不断地袭击英国南部地区的各个战斗机机场和生产工厂。而在皇家空军方面，虽然凭借雷达的有效指引，规模较小的英国战斗机部队可以灵活地应对来袭的德国编队，但面对德军的巨大数量优势仍旧蒙受了不小的损失。尤其是在8月24日后德国空军开始大规模袭击被称作“扇形站”的英国地面管制中心，一度使得皇家空军的空中指挥陷于崩溃边缘。到了9月6日不仅仅是地面指挥系统，英国空军的飞行员和战斗机也都遭受了巨大的损失并且接近了临界点——在四百四十六架战斗机被摧毁的同时还损失将近四分之一的最为宝贵的飞行员。

然而就是在连坚强的丘吉尔也认为“局势对战术空军不利”的情况下，戈林却命令德国空军转而袭击伦敦等大城市，这个命令成为了大不列颠之战的转折点。伦敦和考文垂燃起的熊熊大火不但给了皇家空军喘息的时间也燃起了英国民众的愤怒。在得到了有效的修正和补充后，皇家空军再次恢复了元气。海峡上空的激战陷入相持阶段，德国空军的损失逐渐加大。10月31日（部分历史学家认为这一天就是大不列颠之战真正的结束），不列颠之战的胜利已经被成功保卫了家乡的英国人夺得。而随着整个不列颠空战一拖再拖的“海狮计划”也由于空军首脑的拙劣表现而胎死腹中，英国人再次从来自欧洲大陆的威胁中解脱了。

有空战就会有王牌，在不列颠的空战中最为引人注目的是赫尔穆特·维克少校——德国空军JG2“李希特霍芬”战斗机联队的联队长。被称为不列颠头号杀手的他共取得了五十六个战绩，但在11月28日的回航途中被英国王牌邓达斯中尉的“喷火”击落身亡，时年二十八岁，是当时德国空军最年轻的联队长。从他的阵亡就可以看出海峡上空的激战之残酷，连超级王牌也不能幸免。

大西洋上的绞索

实际上在英国向德国宣战的那一天，一条无形的绞索就慢慢的缠绕上了大英帝国。这条绞索就是潜艇。1939年9月3日晚上9点，德国海军潜艇U-30号击沉了英国邮船雅典娜号造成包括二十八名美国公民在内的一百一十二人死亡。这既是德国对英国的一次攻击也是德国潜艇战的开端。

英国本土是个面积不算太大的群岛，虽然这保证了它的安全但也使其难以摆脱对大海的依赖，掐断英国的海上交通线它就会“窒息”而死。也正因为如此，英国皇家海军也有着足以令他的敌人胆寒的实力。想当年第一次世界大战，连数十年苦心经营的德国海军大洋舰队在日德兰大海战中最后也未能压倒皇家海军庞大的战列舰队，反而被其逼入港内。但在水下，德国的潜艇却通过“无限制潜艇战”一度扼住了英国的喉咙（虽然引来了美国参战）。于是，希特勒上台后重建的德国海军在发展水面舰艇的同时，也建立了一支强大的U艇部队，准备用来打击英国的商船队，消减英国的军事潜力。在这个时候，海军上将卡尔·邓尼茨出任了纳粹德国海军潜艇部队的最高指挥官（后任德国海军司令），他同时也是“狼群战术”的发明人。

所谓“狼群战术”，就是指当一艘潜艇发现敌方船队的时候立即使用电报将情报通知的德国海军大本营，再由大本营指挥调配海上的其他潜艇向目标移动，最后在大本营的统一指挥下发动攻击（一般是趁着夜间袭击）。不管最后怎样，这个战术在二战初期大西洋上发挥了极大的功效，缺乏护航舰只和反潜经验的商船队一个接一个的落入“群狼”的陷阱，在那些令人提心吊胆的日子里，往往一个夜间的袭击就可以使一整支商船队溃灭。而这些战绩也让那些果敢大胆的U艇艇长们成为了当时德国海军最为耀眼的人物。在这其中，奥托·克雷齐梅尔少校作为第一的潜艇王牌最为耀眼，他是宝剑橡叶骑士勋章获得者，战争期间曾任U-23、U-99艇长（各8次巡航），击沉44艘船只（合计259.475吨），击伤8艘（合计59.772吨），但在1941年3月17日被俘……。

就在德国海军对自己的这些战果沾沾自喜的时候，盟军却已经悄然改变了护航战术，开发了可以安装在飞机上的雷达，改良了声纳并且研制了新型的反潜武器。更为可怕的是，德军引以为傲的密码生成装置“哑谜机”的工作原理已经完全被盟军所掌握（德军到投降都不相信这个）。从此，大西洋上猎手与猎物的位置逐渐互换了。袭击商船不再是惬意的“打猎”，每当他们到达目标附近，总会有高速开来的护航驱逐舰和速度更加恐怖的反潜机投下大片深水炸弹“夹道欢迎”，爆炸像大锤一样敲击着潜艇脆弱的船壳，而那些提心吊胆的潜艇兵永远不会知道下一击是否就是自己的丧钟。当笔者坐在电脑前看着以自己指挥下的潜艇以八节的“龟速”慢慢潜逃的时候，当那些该死的深水炸弹像饺子一样噼里啪啦的落在潜艇的周围时，当以为逃出了危险区域浮出水面换气却发现反潜机飞来的时候，笔者会想，难道《猎杀潜航》里的盟军也破译了我的密码？

■这张照片是在一架海岸指挥“空中堡垒”飞机上拍摄的，一个大西洋护航运输船队正在接近本国水域。这是当时一个护航船队的典型规模和阵型。



■英国商船“SS库尔默尔”在大西洋的风暴中颠簸。敌军飞机、潜艇和水面船只甚至恶劣的天气都为船只的安全航行带来威胁。

二战时期的潜艇兵生活条件极差，据《黑色五月》一书介绍，在温度超过三十五度的艇内，味道和卫生都差得不像话。为了维持长时间的作战巡航，到处都堆满了食物：床上堆满了水果，每个空间里都挂满了腊肠和腌肉，甚至连备用卫生间也塞满了鸡蛋。拥挤的空间让许多水兵不得不睡在鱼雷架上。如果大家对这种让人烦躁郁闷并且危险的工作有兴趣的话可以观看沃尔夫冈·彼得森执导的电影《Das Boot》（国内翻译为《深海出击》），导演剪辑版那三个半小时的长度虽然会让人感到稍有沉闷，但它确实是惟一一部可以真真正正反映出德国潜艇兵生活的名作。开篇的介绍文字就揭示了潜艇兵悲惨的命运——在整个二战中，U艇的士兵阵亡率高达百分之七十，位居所有兵种之首。

巴巴罗萨！

1941年6月22日清晨，熟睡中的苏联红军士兵被斯图卡轰炸机凄厉的声音吵醒。就在他们茫然不知所措的时候，德国中央、南方、北方三个集团军群一百九十个师共计三百三十万人突然向苏维埃社会主义国家联盟发动了全面进攻。毫无准备，缺乏足够合格军官的一百万苏联红军在边境地区几乎没有组织什么像样的抵抗就溃不成军。边境地区的苏联空军在第一天就在德国空军的打击下全灭，该地区的空军司令员自杀。陆军部队长驱直入，轻易地粉碎了所有来自红军的威胁。惟一令德军头疼的是偶尔出现的苏联KV重型坦克和综合性能更加出色的T-34坦克，凭借其厚重的装甲给德国坦克兵们制造了不少麻烦。完全无法了解前线情报的斯大林还不断命令着早已被歼灭的部队“果断地反击，消灭敌人”。

在制定这个被称为“巴巴罗萨”（德语红胡子的意思，源自出兵参加十字军东征的君主菲特烈的绰号，还记得红发帅哥吉尔菲艾斯的旗舰吗？）的入侵苏联计划的时候，希特勒曾经说过“俄国就是栋腐朽的建筑，只要我们一脚踢开大门，它就会轰然倒塌”。虽然德军参谋长哈尔德将军总与希特勒意见相左，但开战后也私下里认为击败苏联并非难事。不过对于大多数德国将领来说，第一次世界大战两线作战导致失败的阴影还残留在他们的心中，没有打败英国就轻易地再次入侵苏联在他们看来未必是明智之举。但不论怎么讲，他们都不是很热心地反对这个计划，也许是对苏联红军战斗力的低估给了他们信心所致吧。

德国人的信心是有道理的，仅仅是在进攻开始的五天后，德军就在明斯克和比亚韦斯托克两个包围圈内合围了总计超过五十万的红军部队。7月16日，通往莫斯科的重镇斯摩棱斯克被古德里安一级上将的部队攻陷，赫特将军则切断了这里两个红军集团军的退路。就在德国将领们摩拳擦掌准备进攻莫斯科的时候，希特勒却命令先解决侧翼——乌克兰首府基辅的苏联重兵集团。虽然对于这个可能会导致失去攻占莫斯科最佳良机的决定极为不满，但在希特勒的固执下，中央集团军群的装甲部队仍然被迫向南暂时前进。虽然在乌曼和基辅两个包围圈消灭了在基尔波诺斯大将指挥下数量巨大（基辅会战被认为是历史上最大规模的包围歼灭战）的红军部队，解除了对德中央方面军侧翼的威胁，但失去的宝贵时间将使德国人付出巨大的代价！

■刚刚驶出工厂的T-34坦克马上向着防御德国的阵地开过去，德国的攻势在苏联顽强的抵抗和严寒的侵袭下越来越弱。



■1941年6月，德国入侵苏联。照片上一辆PzKpfw IV型刚刚击中了远处的目标，被摧毁的农场房屋燃起大火，而德国步兵则跟在坦克周围。

就在中央集团军群进攻矛头摇摆不止的时候，北方集团军群也遇到了麻烦，虽然顺利地突进到列宁格勒地域并将其包围，但那里复杂的地貌和苏联军队顽强的抵抗使得对城市的进攻陷入僵局，尤其是在因为基辅问题上与斯大林发生争执被解职的朱可夫将军被重新任命指挥列宁格勒的防御后，这个后来被称为牢不可破的城市防御阵地得到了更好的布置。德军在屡攻不克的情况下，改为围城作战，北方集团军群的大部分装甲部队和摩托化部队都被调到了其他地方。德国人攻陷列宁格勒的机会虽然永远地失去了，但这个伟大的城市将要面临饥饿和无休止炮击的考验。

当一切都开始变得稳定的时候，向着莫斯科的进军终于再次开始。这次进军被命名为“台风行动”，但重新组织起来中央集团军群各支部队普遍存在着兵员和装备不足的问题，同时补给也不够充分。9月末，在德国空军的全力支援下，德军开始了新的突击。他们在击溃苏联红军的反击和防御的同时，以极高的速度前进，准备力争在苏联冬季到来前进入莫斯科。10月间，德军在布良斯克和维亚济马两地包围了大批苏军，虽然在10月底两个包围圈内的红军都遭到歼灭，但却为莫斯科的防御争取了时间。这段时间里有两件事值得注意，其一，10月16日俄罗斯大地上降下了第一场雪；其二，朱可夫将军被召回莫斯科指挥首都的防御，无论那一件事，都成了阻挡德国人的坚盾。下边的事情就像是《莫斯科保卫战》这部电影所表现的一样，德军一度忍受着日渐下降的气温和泥泞的路面到达了距离莫斯科十二公里的地方。但苏联红军的预备队挡在了他们的面前。低温折磨的不仅仅是士兵的身体，它还冻住了德国人的枪栓，影响了发动机的工作。但即使是这样，德军仍旧没有被击垮，他们仍旧牢牢地站在距离莫斯科很近的地方，苏联首都的形势依然危急。而在这个时候，斯大林如期在莫斯科红场上举行了传统的十月革命节阅兵式，在他的眼中，已经可以看见莫斯科之战胜利的曙光。当时间进入12月的时候，情况对于德军更加不利了，安德里安一级上将在他的回忆录里不只一次的提到他在那时已经对攻克莫斯科不抱什么希望了。

莫斯科战役

12月8日发生的另一件事就像是在本来就已经因为前线德军的攻势停滞而愤怒的希特勒头上浇上了一桶油。日本海军的舰载机编队在这一日偷袭了珍珠港！这场战略意义不大的偷袭直接将拥有令人恐怖实力的美国拖入了战争。一直不愿意和美国摊牌的希特勒只好也按照协议铁青着脸向美国宣战。而在莫斯科前线，德国士兵仍然没有领到足够的冬装，士气低迷；朱可夫组织的加里宁方向的反击取得了成功后，苏军也从地区性的反击转而开始在莫斯科战线发动了全面的反击。要求后撤军队的古德里安被希特勒免职，而后就是一连串的免职。不过德军还没有彻底的失败，苏联红军的自身问题严重的限制了他们的进攻。在将德国人从莫斯科逐退后，他们拙劣的表现让苏联最高统帅部不得不考虑停止这样无序的攻击。于是双方的战线到了接近1942年4月后渐渐平静下来。

莫斯科会战结束了，苏联人成为了最后的胜利者。希特勒的野心在西方碰了壁后又在东方撞了墙。不过经常被游戏和电影当作背景的东线作战才刚刚开了个头，对熟悉PC游戏《战斗任务：巴巴罗萨到柏林》和《大战略》这样的回合制游戏的玩家来说，莫斯科城下的会战才是真正战斗的开始。

旗旗流转

如果说1939年到1941年的战斗总让人感到沮丧的话，那么1942年到1943年就是令人振奋的转折之年。在北非，非洲军在隆美尔元帅的指挥下从辉煌走向阿拉曼的惨败；太平洋上，中途岛海战让日本联合舰队损失惨重；意大利政府在美军登陆后宣布投降并投向了盟军；大西洋上的“黑色五月”让德国潜艇吃足了苦头。在这些打击中最为强有力的，还是来自东线，斯大林格勒和库尔斯克这两个名字将成为纳粹德国灭亡的咒语。



■这是一辆被击中起火的T-34，这种坦克的发动机和燃油箱的部位最为薄弱，一旦这里被击中，不仅坦克宣布报废，连驾驶员都无法逃脱。

希特勒对于经济和象征意义的执著经常会左右他对于战场的指挥。在1942年的新攻势中，他的眼睛又对高加索的石油和以斯大林命名的那个伏尔加河畔的城市垂涎欲滴。1942年的夏季攻势犹如上一年的攻势一样顺利，也如同上一年一样错过了拿下斯大林格勒的最好时期。当1942年末由保卢斯一级上将指挥的第六集团军卷入残酷而且难以取胜的街巷战后，苏联红军在朱可夫大将的指挥下成功的将其包围。对于包围圈中二十个师的德军来说，他们将见到真正的地狱。在没有粮食，没有足够的被服，没有退路的情况下，他们接到的却是希特勒命令死守的消息。曼施坦因元帅指挥的救援部队近在咫尺，但他们却因为该死的命令无法突围。信誓旦旦保证“满足被围军队需要”的德国空军空投的物资只具有象征意义，根本没有达到戈林吹嘘的物资补给数量。远在柏林的纳粹党魁们在广播里说着骗人的谎话，而在斯大林格勒的普通士兵却在由于饥饿和寒冷一个个倒在地上。1993年，德国曾经拍摄了一部名为《斯大林格勒》的电影，其中对士兵在这个地狱中身心遭受的双重折磨描写得极为传神。

1月10日，在前线指挥官罗科索夫斯基将军的指挥下，苏联红军开始了对斯大林格勒中的德军的最后打击。到了1月30日，向柏林发报称“崩溃将在二十四小时之内”的保卢斯将军得到的是晋升他为元帅的回电。就这样，在当天下午苏联红军的俘虏名单上少了一位一级上将多出了一个元帅。就在他们的指挥官投降的第三天残余的所有士兵都放下了武器。整个第六集团军覆灭，从这一刻起，历史的天平倒向了反法西斯战线，永远也不会再回去了。

不过，当事人总是力图把历史的车轮扳回去。希特勒在1943年又找到了一个他认为不错的机会：参谋长蔡滋勒提出的在库尔斯克的突出部用一个双重包围消灭苏联红军的有生力量的“卫城”作战。这个在7月5日付诸实施的作战集合了历史上所有失败进攻的特征：战略意义寥寥，对手准备充分，德军的进攻矛头一下子撞在了最为坚硬的防御“墙”上。这场爆发了最大规模坦克战的战役惟一的亮点就是后来被当作神话的装备虎式坦克的独立重装甲营——豹式坦克和费迪南坦克歼击车出现在战场上。其中费迪南坦克歼击车虽然拥有两千米外击毁苏军坦克的威力，却因为没有机枪而无法对付十米内的勇敢步兵。在PC版《使命召唤：联合袭击》中，这种有点少根筋的战车的命运就是被玩家一个个用炸药给送上天。

刚刚转任装甲兵总监的古德里安在自己的回忆录中不止一次的抱怨支持发动这次进攻的人，因为他们毁掉了好不容易才重建的德国装甲部队，这些部队本来可以在防御战中发挥很大作用的。

东线的矛已经被苏联红军握在了手中，而德国人只剩下了一面破烂不堪的旧盾牌。时间马上就要进入1944年。在这一年中，另一把决定胜利的利剑将会把纳粹钉死在大地上。

诺曼底登陆终于要开始了。

欧洲大陆，我们回来了

1944年初，苏联红军接连对德军的战线发动大规模攻势，占据了绝对的优势。而相比于东线给德军带来的巨大损失，美军登陆北非、盟军进攻意大利和大规模战略轰炸等等行动似乎都不够气势。确实，这些战役都还不足以决定胜局，开辟欧洲第二战场必须在法国才会有足够的意义，但那一定会是一场庞大和困难的行动。在英国对面防御英吉利海峡的是以大胆狡猾著称的隆美尔元帅和老将龙德施泰特元帅指挥下的西线德军，虽然他们装备和士气都成问题，但凭借着英吉利海峡依然能够抵挡住强大的进攻。

当最终的登陆地点被选定在诺曼底的时候，各种为了欺骗德军的行动也同时展开了。用死尸携带“加莱登陆计划”文件漂浮到法国海岸的计划，任命巴顿将军为一个莫须有的登陆加莱用集团军司令的方法，反正由艾森豪威尔领头的盟军最高司令部把各种各样的方法都用到了，虽然不能肯定这些欺敌活动究竟在登陆成功中起到了多大的作用，但它确实引起了德国将领们对盟军主攻方向的混乱猜测，使得部分防御兵力未被及时地布置在正确的地方。与此同时，大规模的兵力集结也在英国展开，美国人、英国人、加拿大人、法国人、波兰人都聚集在这里为了狠狠地给希特勒一个耳光而接受着登陆战的训练。

诺曼底登陆的行动代号被命名为“霸王行动”。与这个气势恢宏的代号相匹配的将是世界历史上最大规模的登陆战。时间最初被定在6月5日，三个空降师将被先行空投到诺曼底滩头后方，而五个陆军师将在稍后的时间内向五个代号为奥马哈、尤它、朱诺、格尔德、斯沃德的



■1944年7月，这是一辆运输弹药的卡车在卡昂东部的公路上被炮火击中，继而发生震天动地大爆炸的瞬间。

滩头区域登陆。空降部队将为陆军夺取集结地点和交通要道，陆军在集结后将向诺曼底之战的目标——夺取大型深水港瑟堡而进攻。而这里也将成为解放欧洲的跳板。在法国，届时将有成千上万的地下抵抗组织参与这个伟大的行动。然而就是在这个令人紧张万分的时刻，英吉利海峡六月初的天气却让人担忧，自5月末开始的暴风雨一直没有停息过。罗斯福、丘吉尔、艾森豪威尔和负责前线指挥的蒙哥马利的注意力都被6月5日的天气情况所吸引，令他们失望的消息是当天天气依然恶劣，而紧接着的另一个消息则显示，6日凌晨的天气将转好！听到这个消息的盟军总司令艾森豪威尔说："好，那就让我们干吧！"

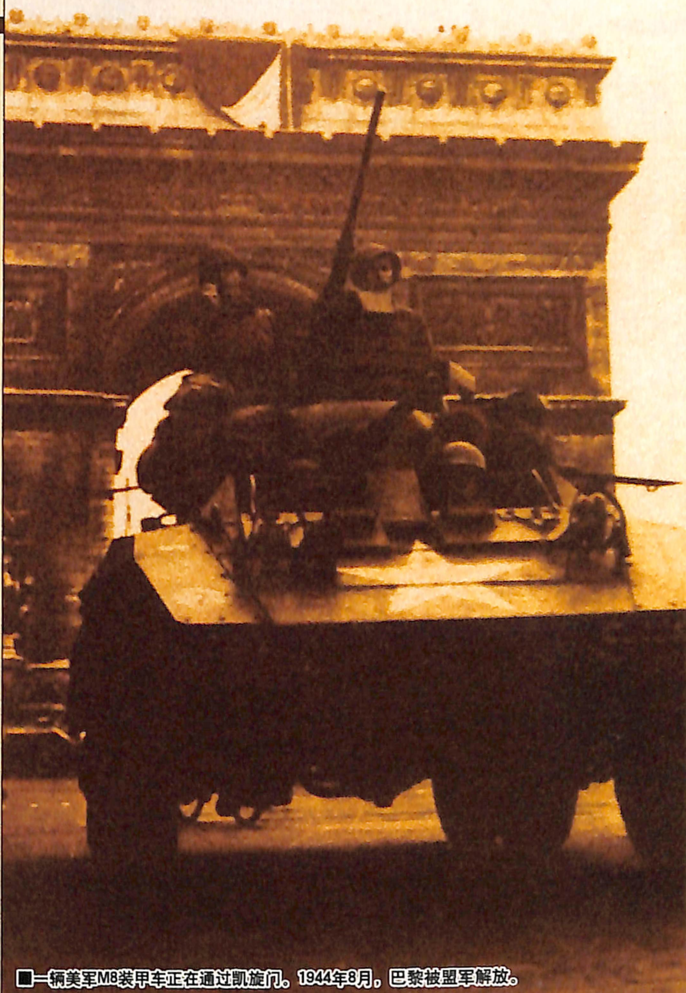


■这是加拿大第三师的工兵从东部接近法莱斯的时候，正在用仪器清除道路上的地雷。

接下来的行动则为所有的二战游戏和电影迷们所熟知了。我们既在《兄弟连》中见识到了德军那由各种口径防空炮组成的密集火网和101空降师506团E连在卡朗坦的英勇战斗，也在《使命召唤》中"亲身"体验过第82空降师和英国第六空降师在诺曼底的奋战。当我们被《荣誉勋章：前线》中德军352步兵师的那些娃娃兵压制在奥马哈滩头上畏缩不前时，一旁的米勒上尉正带领着他的弟兄一边躲避着MG42机枪的射击一边向着德军防线靠近，他们还不知道自己要去为了一个失去三个兄弟的空降兵而走上不归之路。第一天的作战中，在付出接近一万名士兵伤亡的代价后，盟军稳固地占据了滩头阵地。六日黄昏才开始统一行动的德军的第二十一装甲师，党卫军第十二装甲师，装甲教导师等德军部队已经失去了把盟军推下海的机会，虽然他们尤其是第十二装甲师在卡昂（通往瑟堡的门户）给蒙哥马利的英军部队造成了巨大的损失，但败局已定。盟军的后续部队已经源源不断地从滩头登陆，战斗开始深入内陆地区。

然而，诺曼底乡间是一个环境复杂的地域，大量的"树篱"和旧式的庄园提供了数以千计可以隐藏的地点，德军部队运用狙击手和伪装起来的反坦克炮到处给盟军制造损失。如果说这些零星的打击还不算什么的话，那么6月13日波卡基村的战斗则给盟军的官兵带来了真正的梦魇。这一日，由英国第七装甲师组织的一个加强营在此地被隶属于SS（党卫军的缩写）第101重装甲营的一辆虎式坦克全歼！总计二十辆"克伦威尔"坦克、四辆萤火虫坦克、两辆斯图亚特轻型坦克和二十八辆各型输送车被"一辆横在路边的虎式坦克"全数击毁。这辆虎式坦克的车长为米歇尔·魏特曼上尉，德军第一坦克王牌（两个月后在法国战死）。这次骇人听闻的攻击使虎式坦克恐惧症开始在盟军士兵中蔓延，大有"谈虎色变"之势。不过从全局上讲，盟军在诺曼底的优势已经牢不可破，这样的奇迹也无法改变德军的颓势。

就在法国前线的战斗日趋激烈的时候，在7月20日却发生了施道芬堡刺杀希特勒失败的事件。在大批德参与密谋的人员被处死的同时，受伤在家疗养的隆美尔元帅也被怀疑参与密谋而被逼自杀。在此之前，由SS第十二装甲师死守了一个月的卡昂也终于被英军占领。8月16日，被加拿大军队合上的"法莱斯口袋"使德军遭受了惨重损失。现在不仅仅是瑟堡已经掌握在盟军的手中，在法国南部的第二次登陆也把德军推向了绝望的深渊，整个法国的解放也只是个时间问题了。"自由法国"法军第二装甲师在法国莱克勒尔将军指挥下与8月25日进入巴黎，德国驻巴黎的指挥官并未按照希特勒的命令摧毁这座美丽的城市，而是极力将这个命令给隐瞒下来防止被狂热的纳粹分子所知。据称当时希特勒曾打来电话询问："巴黎在燃烧吗？"五十多年后，这句"名言"被当作《樱花大战3》的副标题而为广大的樱花扇子所熟知。有时候我就会想，说不定那个章鱼样怪人难道是在讽刺那个奥地利小胡子呢。


■一辆美军M8装甲车正在通过凯旋门。1944年8月，巴黎被盟军解放。

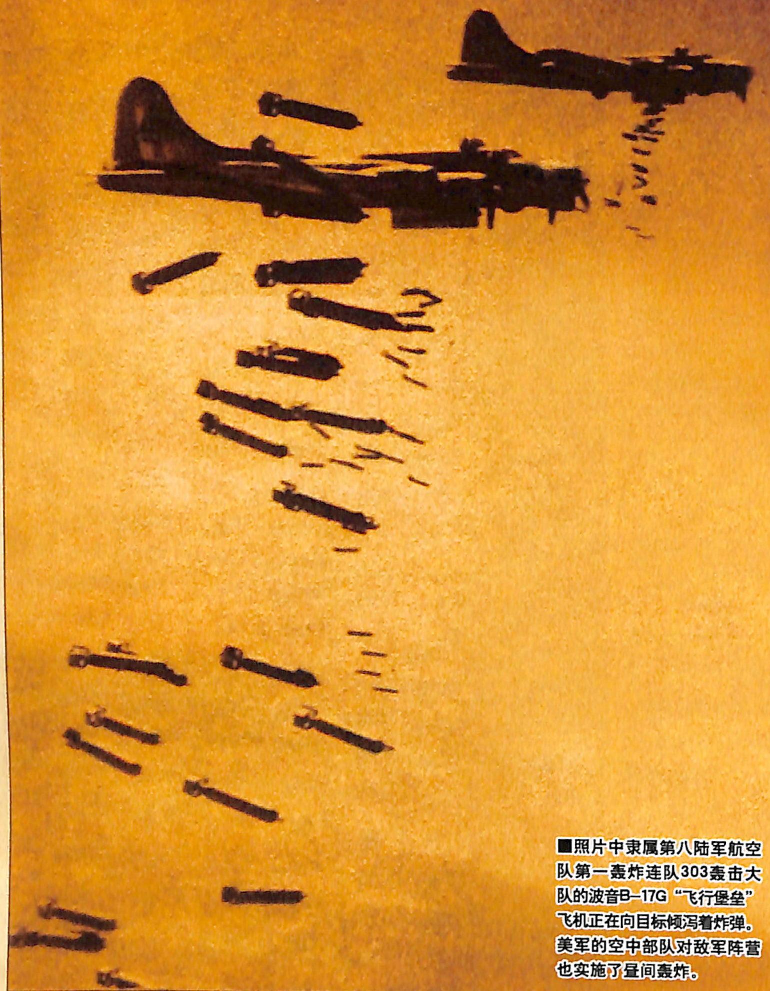
欧洲的花之都终于摆脱了四年的阴影，重现出她优雅的一面。

盟军继续向东进军，虽然他们9月在荷兰的"花园市场"行动遭到了惨败，但仍然无法改变他们的优势；东线的红军步步紧逼将德军赶出了自己的家园；太平洋上，莱特湾海战搅碎了日本海军最后的力量。纳粹分子和军国主义者的末日，就要来到了。

帝国落日

德军遭受了惨败，他们还面临着人员和物资的短缺。虽然西线盟军和东线红军的力量非常强大，但经过对部队重新组建并把防线收缩到德国国境处，德国人重新获得了抵挡住对手进攻的力量。1944年的10月，希特勒又准备追随着自己"大脑中的灵光"发动一轮新的军事行动。至少在他看来，整个行动将迫使西方盟国和他谈判，而后就可以全力对抗苏联的进攻。这个代号"莱茵河守望"被后世称为阿登反击或者突出部战役的军


■美军对汉堡船舶修造厂正投下炸弹，美军的空中力量在白天精确地袭击了很多德国目标，在这次汉堡攻击中，大约有5万多人在袭击中被炸死。



■照片中隶属第八陆军航空队第一轰炸连队303轰击大队的波音B-17G“飞行堡垒”飞机正在向目标倾泻着炸弹。美军的空中部队对敌军阵营也实施了昼间轰炸。

事行动，将成为德军最后的绝唱。

曾经在1940年喧嚣不已的阿登山区现在驻扎着六个战斗力低下的美军师，1944年的12月16日对他们来说一定不是个好日子。这天凌晨四时，德军的炮击拉开了攻击的序幕，二十四个师的兵力在一千辆坦克和自行火炮的帮助下撕开了美军的防线，多日不曾出现在空中的德国空军也派出了包括最新的Me262喷气战斗机在内的一千多架飞机参与支援。数百名身穿美军军服驾驶美军车辆的德国士兵进入美军后方散布恐慌，掐断通讯线路，甚至还假扮美国宪兵胡乱指挥交通。经验不足的美军在德军装甲部队的冲击下纷纷溃散，德军新的“虎王”重型坦克的传闻更加剧了这种局面。这次希特勒的目标是突破阿登直取安特卫普！

然而在德军夺取交通枢纽巴斯托尼时却碰上了个大钉子，作为后备队的第101空降师的战士们坚决地防守着这个地方，德军只好把他们包围起来绕过继续前进。12月21日，德军向101空降师劝降，却得到了麦考利夫准将有名的一个“呸！”字回答。而后直到战役结束，德军都没能从这些顽强的空降兵手里夺取这个地方。22日，巴顿将军的第八集团军以第四装甲师为矛头向德军展开反击并成功前进了十七公里左右。23日，天气转晴，强大的盟军空中力量不但猛烈打击了德军前沿，还向被围困的巴斯托尼守军输送了大量物资。油料短缺和美军的反击渐渐使德军的攻势陷于停滞，打出了最后的王牌的希特勒无力再给前线什么增援，只有反复地命令他们进攻。相对的，盟军将二十六个师的兵力增援到阿登地区并于1月16日彻底把德军赶回到他们的出发点，德军最后的一次大规模进攻被强行划上了一个句号。而苏联红军1月12日发起的维斯图拉攻势，更让德军的局势变得雪上加霜。德国为了这次豪赌用掉了大量新组建的部队和大量的新式装备，许多东线的力量也被强行抽调到这里，结果只换来一场彻底的惨败。

就在西线盟军忙着考虑如何度过莱茵河的时候，苏联红军已经开始了他们通向柏林之路。

柏林倒下了

在第三帝国最后的日子里，当权者们想尽一切办法去拼凑出各种部队以应付战局。应急的简化版步兵师“国民掷弹兵师”；毫无经验，装备五花八门的民兵组织“国民冲锋队”；把早已没有任务的海空军人员组织成“海军步兵师”和“空军步兵师”。这些部队的水平良莠不齐，在战斗中的表现差异极大，而且从总体上讲大多数都战斗力低下，不堪大用。除了这些德国人的组织，还有一些隶属于党卫军的外国志愿人员组成的小部队也参加了战斗。

不管怎样，面对距离柏林越来越近的苏联红军，这些举措无异于螳臂挡车。1945年1月17日，波兰首都华沙被苏联红军占领。2月2日，西进的红军部队接到斯大林的命令原地休整，距离柏林还有八十公里。在过去的二十天中，德国A集团军群遭到毁灭性打击，十五万士兵被俘，其他方向上红军的攻势也十分顺利。仅仅2月末3月初，德国发动了“春醒”作战给苏联红军造成了点麻烦。当艾森豪威尔向斯大林宣布盟军无意夺取柏林的时候，斯大林决定在最迟4月16日对柏林展开全面攻势。3月份，盟军的鲁尔攻势将三十多万德军歼灭，其指挥官防御战大师莫德尔元帅饮弹自尽。进入4月后，苏联红军为了柏林的决战进行了大规模的部队调遣和物资储备，战役开始的时间也被定为4月16日。

1945年4月16日，四万门火炮向着柏林外的泽洛高地展开密集的炮击，七百多架作战飞机向这个仅仅不到两公里的防线投下了三千吨炸弹，占据压倒性优势的苏联红军在上千辆坦克的支援下向这块柏林最后的盾牌发动了冲锋。然而这支拼凑起来的守军用令人惊异的狂热精神防守着这块阵地，他们事先将数百公里外一个湖泊的水引进高地前的低地，使这里形成了一个人造沼泽，难以快速移动的坦克和红军士兵遭到了惨重损失。负责指挥的朱可夫元帅只得反复严令麾下部队从正面冲击这一高地，红军士兵顶着德军猛烈的射



■1945年3月底，美军步兵正爬上莱茵河东岸，远处是被炸断的桥梁的残骸。

击一次又一次地迎向死亡，直到守卫高地的德国人弹尽粮绝。最终，红军在三天后以阵亡三万人，损失坦克八百辆的代价攻破了这道坚固防线。高地后面就是已经无险可守的柏林，这个帝国的心脏将注定成为纳粹党的坟墓。

泽洛高地失守的第二天，德国元首阿道夫·希特勒最后一次走出他位于总理府的地堡。他曾经把自己统治的这个国家称为“千年帝国”，而现在他的帝国就要在东西方的烈焰中化为灰烬，血腥的战争就要划上句号。21日，红军的先头部队从东北方冲进了柏林。24日，柏林被彻底包围。柏林城内的伞降列兵、掷弹兵、装甲兵、海空军士兵、外国志愿者、希特勒青年团的小孩子、国民冲锋队、警察和消防队员们都将投入最后的作战。26日，苏军展开了有条不紊的总攻，一个接着一个的建筑内的德国抵抗者被肃清。总攻的第二天，残余的德军就被压缩在一个很小的区域中，29日更是被分割为三块。在这最后的几天中，因为德国人凭借着建筑物和地下排水系统给红军带来了很大的损失。而为了清理他们，许多建筑物被彻底摧毁。柏林这座在数年战略轰炸中满目疮痍的历史名城几乎化为一片废墟。

笔者难以忘记为了夺取德国国会大厦而进行的激战，这座具有象征意义的建筑在4月30日被攻克，红旗在它的上方迎风飞扬。《使命召唤》也特意将这一时刻设定为整个游戏的结尾。而就在这一天，寄居在地堡中的恶魔，纳粹党的领袖阿道夫·希特勒与他的妻子自杀身亡。曾经围绕在他周围的如希姆莱·戈林这些第三帝国的权贵早已经跑得不知去向。只有宣传部长戈培尔和他全家自杀以示对领袖的“忠诚”。在希特勒的遗书中，海军元帅邓尼茨被任命为新的德国元首，而留给这个新元首的“国务”，也只剩下无条件投降了……希特勒死后，剩下的将军们开始了投降的交涉。


■1945年4月初，盟军卡车正在通过莱茵河上临时搭造的浮舟桥。这种可以被迅速搭建的浮舟桥给盟军带来了极大的便利。


■在柏林的废墟中，苏军的一门122毫米1931/37式榴弹炮在以高射角度进行射击。

1945年5月7日两点四十分，德国代表在无条件投降的协议书上签字。各个战线的德军纷纷放下武器停止抵抗。人们把在窗户上挂了多年的遮光窗帘扯下，让整个欧洲大放光明。以庆贺欧战胜利日。

1945年8月6日和9日，人类历史上第一次也是惟一的一次在实战中使用核武器，在广岛和长崎升起的蘑菇云夺走了超过十万条生命。潘多拉盒中的恶魔被放出，只是这次盒底没有“希望”出现

1945年9月2日，日本代表在美国战列舰“密苏里”号上正式无条件投降，太平洋战争终于以军国主义者的失败而告终。

至此，这场夺去了上亿条生命的战争终于成为了历史。全世界的人民终于可以放下枪开始艰难地重建被战火破坏的家园。


■1945年5月2日，一名苏军士兵在战友的扶托下，将红旗插上了柏林国会大厦的楼顶。柏林的失守宣告了德国法西斯的彻底覆灭。

后记

六十年间，有多少次战争又在这个蔚蓝的星球上爆发，又有多少生命消失在火焰中。所幸都没有将整个世界再次卷入战火。“古巴导弹危机”最后也能够化险为夷，令人生畏的核大战终于没有出现。现在，我们可以安静地坐在家里，不用担心从天而降的炸弹，不用忍受每天少得可怜的食物，不用害怕前线对身心的煎熬。我们可以在游戏中体验战争的激烈却不用承担它的危险，可以从影视剧中感受残酷却不用为自己担忧……这就是和平带给我们的幸福，也正因为这幸福，“愿二战不再重演”就成了世界上最伟大的陈词滥调之一。但愿人类的勇气与智慧永远是为了建设这个美丽的世界而存在，永远不被用于杀戮。

愿这个美丽的世界能够永享和平。

A.C.G. SHOW

下一站极乐

——美神与横岛的奇幻冒险全解析

文 天丛云剑

是的是的，横岛忠夫和美神令子不适合用风雅浪漫的标题，他们哄哄笑笑吵吵叫叫打打闹闹……为博读者一笑。只是，到最后都没有明白所谓“极乐”究竟表示了什么，对横岛也许是美色，对美神也许是金钱，对小娟也许是家的感觉……他们有太多喜怒哀乐，曾为彼此的伤痛哭泣悔恨，也曾被作者的恶趣味搞得焦头烂额狼狈不堪，他们的世界和极乐还是有遥不可及的距离吧。

而我们再三寻觅，在那些笑嚎的苦闷和诙谐的无奈里发现人感情的多元化——是否因此注定极乐世界是往生的归宿，而活着的人，以及眷恋不去的灵魂，仍困于在世俗的惊涛骇浪里苦苦挣扎，却也未尝不是一种快乐。他们的失去离别拥有等等，一旦感受深刻在记忆，一切经历都变得有意义。

《GS美神极乐大作战》当然并非一部立志的少年漫画，尽管它足够热血（鼻血，还有静脉血）；也不是恐怖鬼怪漫画，尽管各路魔神层出不穷，东西魔法漫天飞舞；更不是讲述爱情冷暖的作品，尽管美神和横岛周旋在一干男女当中头晕目眩……他们集结了太多青春年少的梦想追求激情和欲望，陪伴我们走过曾经的青涩年代。

1 人物篇

主角们的前世今生

1.美神令子（哥菲斯特）

这是一个美女经济的时代！所以古有莉娜因巴斯（《魔剑美神》）、罗塞特（《圣枪修女》），今有美神令子，前后还出现过役小明（《鬼神童子》），甚至驱魔娘娘药师寺良子（《药师寺良子怪奇事件簿》）……现代女性后浪推前浪的豪情一点不输男子们。而且其中尤以美神令子把驱魔事业发展到了通过拯救人类来满足荷包的终极状态！

要论相似度的话，美神和莉娜非常相似，在驱魔的同时具有破坏性，又对金钱有着超越凡人的追求，最大的不同是美神完美的身材和把驱魔彻底商业化的时代。清道夫们不是满世界找需要被恶魔缠身需要帮助的金主，而是悠哉地等待金主们上门求助……此外，不需要为几枚金币的问题讨价还价，根据符咒的价格就可以按比例收费，当然，要找美神级别的清道夫，不付出足够的日元不可能请得动她，在贪财方面，美神的欲望与莉娜相比绝对是有过之而无不及。

我们喜欢主角身上有这样或那样不同于常人的特质，无论这样的特质是缺点或长处——试想一个温柔善良具有同情心的美神吧，那根本不是令子！而吸引读者的不正是这种反传统的东西么？

尽管知道无能、好色、软弱、危难时刻会临阵倒戈、不惜用卑鄙手段迫害对手的横岛是为了自己的美貌才肯为250日元卖身给随时随地有生命危险的清道夫事业，但凭她无人出其右的身手，又怎么会担心趴在窗外偷窥的横岛好色之眼，加之秉持着“送死你去，背黑锅你来”的信条，对横岛生命力绝对自信的美神不止一次地化险为夷。

最令人不可思议的是，就算杀死横岛也不想看到自己将来可能成为对方妻子的美神，前世（哥菲斯特）真的爱上了一无是处的高岛（横岛前世）！或许，不管多么强势的女人，还是渴望被关注被爱护，渴望英雄救美的场景发生在自己身上——哪怕不是英雄也好过危急时刻没人在乎自己死活吧？难怪古来有人愿意被怨恨，也不愿意被忽略。而现实中的美神难道不是在横岛一次次舍生忘死但丑态百出的救援事件中心动不已么？不管她是否承认自己对横岛有好感（这种好感多少有点哑巴吃黄连的感觉，所以绝对不能承认啊——世人的偶像美神令子本该是女神般高高在上的人物，横岛则无疑是苟延残喘在生死边缘却终至能活着爬过众人尸体的变体蟑螂），但无意识间流露出的犹豫嫉妒或者担忧却让我们明白——美神毕竟是一个普通的女孩子。

2.横岛忠夫（高岛）

蟑螂男横岛忠夫，生命力不输青铜五小强，会做白日梦胜过樱木花道，耍阴谋诡计超越梧桐势十郎，嫉妒心不亚于D.S.……能够把男性的好色发挥到至高境界的他，无论在前世抑或今生，对女性的不懈追求都是抛头颅洒热血，肝脑涂地在所不惜的。而与美神的孽缘，理所当然从前世就已开始。

尽管故事进行到中途，横岛成功取得驱魔清道夫资格时有点叹息于作者终于落入俗套，开始让衰人时来运转（这种情节随处可见，不起眼的小人物或被保护者在某种因缘之下——一般是目睹亲人朋友重伤或惨死，或信念的力量超过了身体的极限之类——神力爆发能量全开……）。但忽然目睹横岛的前世高岛，乃阴阳师一员的身分又觉得一切在情理之中。故事之后的发展更是由衷地感到：横岛不是具有强大灵力的阴阳师故事怎会有前生的机缘和转世的精彩？——一切理所当然，这是椎名高志老师的功力。

关于横岛的好色，无须多言，所谓前有横岛忠夫，后有诸星当，什么？你没听过这句名言么？因为有了横岛和诸星不同于胆小好色之人的作为，才能让所有坚持好色即男性本色的人们勇敢站起来支持，大胆好色！只是，至高境界并非奸淫掳掠，而是在哥菲斯特自愿献身时反复强调“要有爱”！要有爱，我们是否可以相信，无数次在生死之刻大喊着“美神这是最后的机会……至少在死前……不想没有XX就……”的话，是因



为爱。（横岛：“只要承认爱她，就能和美神这样这样或者那样那样了么？”◎#￥%$※被美神痛殴……）

我们总是能轻易找到这类男生，平凡腼腆毫不出众，也许他从来对女孩子只有暗恋幻想的份，但事实往往是突然变成了众女争夺的目标、要事的关键、某某力量的继承者……如果你也想在横岛忠夫的身上找这样的特质，那你就错了！在“猥亵有理，偷窥无罪”的旗帜下，横岛可是拼尽全力在寻求自己的幸福，从当初死皮赖脸应征美神助手，到之后的种种经历，有谁可以像他一样把“追求女性”进行到底又大义凛然呢？有几人把“有钱也买不到美神嘛。身为男人，为了眼前的洞房花烛夜，将来的贫穷又算得上什么！”这种话说得如此自然？又有几个可以在确定爱人后不计后果不畏艰险赴汤蹈火呢？所以，横岛的桃花运不是偶然，而是事情发展的必然啊（忍不住加一句：发光的不总是金子，但是金子总是会发光的！）

而对于横岛了解至此的美神……你们真的没什么吗？

3.冰室小娟

她来自300年前的元禄时代，因为时光遥遥而慢慢失去了“生前”的记忆，存在的意义变成了一种方向的寻找，于是，那天，她遇到了横岛——就和很多没有悬念的少女漫画故事中男女主角的相遇一样平凡，不过一定在少女的心上留下了温热的印记。小娟，从故事的最初到最后，始终是那个温柔腼腆可爱的姑娘，温馨了所有在美神身上找不到灵感的少年的心，最重要的是，让他们有信心相信，顽劣如横岛之辈也能在横冲直撞中遭遇激情！只要你生命力够强！

我们一直淡然地接受小娟的存在，她的一颦一笑，她的古典形象，她的细心体贴……虽然，虽然在这里和那里的细节，她会被艳光四射的美神掩盖，但她始终在她的位置，巧笑。突然，小娟成了百年前克制魔物的关键，让人有些史料未及——有谁会想到，美神一次无意地除灵解放了成为活祭的小娟的灵魂，而令地灵死津丧比女再次复活？

三百年前，孤女小娟为救众人于危难毅然舍弃生命，投入冰冷的地下水中成为启动封印怪物装置的力量；三百年后，被埋在地下水脉的肉体依旧，灵魂所经历的苦痛却让她更为坚定地再次面对死津丧比女的威胁。能庆幸的是，面对真正的“死亡”，还有快乐的回忆，关于美神，关于横岛，关于那些哭笑不得又无比甜蜜的时光……不不不，这是搞笑漫画呢，就算是死人的脸上也不会贴网纸。所以，小娟注定会回到大家身边。

所有图形中，三角最平衡，美神的凛冽，横岛的疯狂，只有小娟的温和才能让黄金三人组发挥最大的力量，正是因为三个个性突出的人物同时出现在各种啼笑皆非的事件中，《G.S.》才有资格成为驱魔类漫画的翘楚。



配角们的苦辣酸甜

她的父亲母亲

父，吾妻公彦，东都大学人类行为学教授，曾突然陷入昏睡状态，后来虽然恢复意识，但精神力超水平增强导致轻易知晓别人所有经历和思想，外加吸引大量灵魂，必须过着面戴特质抑止精神力的面具，定期除去身边幽灵的非人生活。

母，美神美智惠，父母皆是厉害的G.S.（什么都要靠遗传……），被恶魔赞奴拉布附体而令父母重伤，立志成为出色G.S.除去魔物，并在冥子母亲的六道女子学院学习。而后和没人缘的公彦相识，迅速坠入爱河，现为ICPO（驱魔刑警）高层领导。和令子外貌的差别仅仅是眉毛比较粗，同样雷厉风行的作为，不难看出令子是母亲抚养长大的。后因为穿越时空的能力多次被追杀，因而骗所有人自己已死（在她身上你很难看出正常的思维方式），当一切平定后，立即复出，并且和丈夫公彦生了第二个“火焰发射器”女儿，火瞳。美智惠绝对是一位不能用一般判断女性的眼光来形容的女性！

很难想象这样一对夫妻，明明相爱却过着分离的生活，为了避免女儿不理解父亲特殊体质的事实而隐瞒她父亲在世的情况（竟然有这种匪夷所思的母亲……）。母亲又在她10岁时突然“死亡”……经历了这么多折磨的令子竟然只是手段比较毒辣，为人比较自私，对金钱比较狂热，如此健康积极的美丽女性实为不易！

在椎名创造的缺乏常识的G.S.世界里，自己的意志才是最大的常识和真理，那些对自己信念贯彻不够彻底的配角们因此不得不黯然退出舞台——当然，作者的幕后操纵才让一切不可能成为可能，并且不允许任何人称之为奇迹！

他的父亲母亲

古训：有其父必有其子，在《G.S.》里有其母必有其女也可通用。

父，横岛大树，对，不是大叔，可就外表而言明明是大叔嘛……（漫画作品里以胡子而不是皱纹来区别），村枝商社驻拉卢利亚部长（为何要在那种随时可能被游击队袭击的地方设立分公司呢……同样缺乏常识的商社）。把男性本能发挥至淋漓尽致的程度——公司女性员工都是他的受害者，谎称被游击队袭击而在结婚纪念日迟到，连美神都会因为他的赞美而动心；同时利用其超级业绩对上司威逼利诱，堪称“上司杀手”，拥有比恶灵更强大的对女性的执着信念——就这点来看，忠夫是他的儿子绝对没错；最主要的是，和忠夫一样顽强的生命力！

母，红井百合子，从形象判断，不过是一位传统的日本女性（横岛语：在家不过只是个喜欢大减价的普通主妇）。17年前因分娩而从村枝商社离职。但此前，她是一个一直以“村枝红百合”而驰名的神秘女神。以超越常识的直觉及行动，不论干什么也会对公司有所贡献的超级文员！在目睹了飞机上勇擒劫机犯的行为，能确信她并不是一个三言两语能够描述尽的角色——几乎和美神当仁不让的强势霸气，以及更强势的判断和行动力。作为一动手指就能创造上亿利润超级职员，竟然会下嫁属下的大树，只能说明，命运也是会遗传的！

“我的丈夫本来是我工作的部下！由那时开始，他已是一个又愚笨又猥琐的人……紧张地专注于工作的我，刻意与其他男性保持距离，但只有那家伙不屈不挠地接近我……就是因此……令我觉得他很可爱吧！”

悲剧都是从女性的心软开始的，大叔也不是一夜变成大叔的，虽然在前一轮忠夫和大树的较量上，明显大树占了上风，但是读者的我们不难想象，15年后，忠夫肯定是第二个大树，美神也会成为百合子的新代言人吧？说到底，能让忠夫和大树都俯首帖耳的女性，不论多么厉害，她终究是在用身为女性的特权向丈夫“撒娇”而已！不信？如果真的下定决心离婚的女性，是不会因为丈夫狼狈地求饶就立刻变卦的。“我带来了迟到的证据和之前买的戒指……”，之前已经说了，女性的悲剧都是从心软开始的——看来美神也不会例外。不过，只要她自己觉得幸福，旁人怎么想又如何呢？

驱魔三人组（女性）

小笠原爱美、六道冥子、魔玲惠。

小笠原爱美，作为美神的同窗之一，从学生时代起就与她结下了孽缘——对比一下，黑玫瑰小太刀和白百合的“友情”就能明白。所以，两人总是会互相竞争，观察，试探……惟恐自己有任何“不如”，自然吃苦的是助手横岛和老虎。不过作为同样非人类的二人，在关键时刻，可作为：肉垫，盾牌，借口……而安然，但未必无恙。

六道冥子，美神的另一个同窗，从学生时代起就非常依赖美神的冥子，其实天生灵力超强（无论下多少苦功，也敌不过天才），只是被众人呵护着长大而变得“不谙世事，神经大条”，所以不论碰到什么危险或不危险的事情，都妄图求助于美神。但因为控制着12魔神的她经常因莫名的情况失控，使事情变得更糟。美神也是有克星的，虽然面对强敌她会愈挫愈勇，但当冥子哭着叫“令子”时，往往失去自我。

魔灵惠，熟悉古老魔法的少女，曾是西条在英国的同学（爱慕西条）。到日本后开了美食店，一边从事驱魔——并且，不收费！不管是否可以把她定义为美神的情敌，这个成为事业上竞争对手，使得自己收入减少的人已经经犯下了最严重的错误，美神怎会置之不理，这次受害者，哦，不，是实验品，当仁不让是无论遭遇什么也能生龙活虎的横岛，美神以非常理又让人信服的理由胜出——事实上，没人有勇气吃下美神烹饪的魔法料理。

同窗、对手、朋友、情敌（？），三个同样以驱魔为职业的少女，以三种形态为美神的日常生活增添了许多“乐趣”，也曾在为难时刻互相扶助，也有为了争强好胜而闹得两败俱伤——这就是女孩子们特殊的友谊了，不管从哪个角度看都充满了青春志趣，只是她们都不是传统意义上普通的女孩子，也只有这样反传统的女孩子们才能成为美神生活的一景还安然自得吧。

驱魔三人组（男性）

唐巢神父，美神的师傅（应该算是吧？），年轻时是位叛逆的神父，因而被逐出教会，不过现在的他真是一点都看不出曾经的劣迹，被冥子的母亲拜托照顾见习期的美智愚而从此就与美神家有了千丝万缕的关系。也是因为他，美智愚才有机会认识公彦吧（怎么说唐巢还曾暗恋过美智愚呢）。看着今日比自己当年更轻狂任性不按理出牌的令子，唐巢神父的心情究竟是怎么样的呢？

皮杜，人类与吸血鬼的混血儿，不怕阳光却非常怕大蒜，唐巢神父的关门弟子（？）！爱美非常迷恋的美男子。时代的脚步跨入20世纪，连吸血鬼都有了和外界交流合作的精神，而思维停留在中世纪的德古拉伯爵无疑是逆着时代潮流，螳臂挡车，自然不得民心，所以在和皮杜的互咬中败下阵来，这是民心团结的力量么？皮杜和美神的直接关系仅限于师姐弟吧？不过任何故事都需要美男子来撑门面，让不美型的男主角理直气壮地妒忌陷害诅咒……

西条，横岛前世的同僚（前世就对哥菲斯特有想法了），美神美智愚的爱徒，美神初恋对象（美神也有少女情怀的岁月啊），现任ICPO，横岛最头痛的情敌。不过无论多么潇洒神勇，正如五代和三鹰，男一号（配角）怎么敌得过男一号（主角）呢？前世如此，现世恐怕也不会走运吧。

相比女孩子们吵吵闹闹哭哭笑笑的关系，男人们之间纯粹简单许多，不过故事中都是但细胞男人呀，从某种角度而言，比那些超常的女孩们更缺根筋。

昆虫美少女三人组

巴比里奥（蝶）、露丝雅（萤）和碧柏亚（蜂），亚舍塔罗制造出的以昆虫为原型的美少女（读者：什么叫昆虫美少女！）。没错，不过多少前仆后继的拥护者支持露丝雅，萤火虫的前身注定了她的生命是夏夜昙花一现的美丽。而无论三人组是情同姐妹，只是亚舍塔罗征服世界的工具，朝生夕逝。大家心里都清楚，椎名想突出的，是露丝雅。

温柔、美丽、聪慧、值得依靠，战场上披荆斩棘，平日里小鸟依人，在爱人危急时刻可以不顾生死，最后为了救横岛不惜把自己的灵基全部给予对方，黯然逝去。明明清楚横岛心里的那个她是美神（该说是前世孽缘，还是现世的羁绊太深？），却始终陪伴在横岛的身边——真是被那句一点“不是说好一起看夕阳”的俗套对白蒙骗了（没经验就是没经验啊！），但是，只要美丽雌性就会兽性大发的横岛，面对露丝雅的主动献身竟然担心她会死去而强忍，真不知道该不该夸他善良。而之后成熟地表现让所有人都无法相信这是横岛忠夫，男人或许只有在找到体现自身价值的时候才会真正像个男人吧？

仔细想想，横岛这个猥亵男代表人物的桃花运真的没少过，从身边的小娟美神，书桌妖怪小爱，到被贫神附身的少女小鸠，还有男人心目中真正的梦中情人露丝雅（果然是吸引妖怪体质作祟啊！）……正如横岛儿时玩伴近畿刚一说的“只要走近看清楚，便明白到你的价值”。

“我曾想过与你一起在这里看夕阳呢！横岛…虽然只是日与夜之间的一瞬余晖…但正因为能看到的时间短…所以分外美丽…”

不管是人类女性或者是妖怪少女，女人心总是追寻着温柔的爱，无须永恒的承诺、热烈的追求，在平淡或危险走过的日子，始终陪伴在身边的男人，或许最让她们心动吧。

悲情大反派：亚舍塔罗

反派刚出场总是占尽优势的，无论是能力，机会，可能性，命运的天平完全倾向负面一边，不过我们不急，再险峻的形式，艰难的状况，身为主角的人们一定会顺利渡过难关——我们关注的只是以何种形式反败为胜而已。所以，当亚舍塔罗一派悠然地戏弄众人时，我们仿佛看见他“想哭但是哭不出来”的表情。

制造终极魔兽、统治世界或者重造宇宙等等，反派们用尽心思证明自己多么有野心多么邪恶，不过是想让读者对“正义战士们”增加信任感吧？不过亚舍塔罗的痛苦不正在此么？是谁决定了魔界就代表了恶，天界代表了善呢？掌握主动的一方总希望世界能平和，便于管理，所以魔界天界不过是卡的两面而已，为什么自己身为恶即要被仇视被驱赶，连死都不能由自己决定呢？



从平安京到现代，沉睡觉醒再沉睡再觉醒，内心的愿望不是真的巨大到得到整个世界整个宇宙吧，那不过是延续另一种寂寞。而天界和神界的老大们在牌桌上就轻松决定了世界的走向生物们的命运，有些无奈，就连作者就算在书中，也无法被动摇……什么？你想到了《Level E》里那个终极大魔王无奈的表白和内心的期望么？对了，这才是真实。

相较现实中在背后你全心信任和不设防的时候进行阴谋，陷阱，迫害……的人类，叫嚣着“我的目的是……我的手段为……”的反派们，要可爱许多。

未出场的幕后黑手：椎名高志

1965年6月24日生人，1993年以《椎名先生的教育指导》出道，这个系列不定期的连载了12回。次年在《少年SUNDAY》周刊上开始刊载《椎名百货店》，这个系列以单元的形式叙述故事，每集的题材都会不同。而这部作品中的《GHOST BUSTER美神 极乐大作战》意外的大受欢迎而改编成长篇连载，定名为《GS美神极乐大作战》。

所有的悲喜剧人物经历情节变化都掌握在他的手中，固然强势如美神也不能幸免，但没有读者对《椎名百货店》中美神的支持，就不会有洋洋39卷的《GS》，所以——作者是天，读者是神。

2 道具篇

厄珍堂

专营咒的物品，除灵用具，古董买卖……你当然可以不认识他，不过没有他提供的符咒、精灵石和驱魔棒，强大如美神面对恶魔也束手无策。

1．大灾难A

没有经过临床而正好遇到了想出风头的横

岛，自然就以他为试验品。300秒内拥有高强法力，就连横岛这样只有色胆的人也摧枯拉朽了一番，只是过度使用后会自爆而变成傻瓜……对应五寸钉那套弱者变超人的盔甲，超过时间同样会自爆。不过心中怀着梦想的少年啊，明知是一去不返的试炼，明知不能依靠非本能的力量还是尝试了，还是失败了，终于死心……

2．催情药

被横岛誉为全人类的美梦和希望的神奇药物——不要仅仅因为它暧昧的名字就认定其不可告人的功效，其实只是类似“一瞬丸，一日丸，一生丸”而已。而且对它抱有不良幻想的人们都就此“美梦和希望破灭了”。可见，万物皆看缘啊……

3．“绝对合格”咒符

不知道所有考生同时用这类隐蔽性高又保险的作弊工具是不是所有人都能心满意足呢？恐怕会空间扭曲时光变化……或者出现更为灵异的事件。是否使用咒符关系到“不合格先生”的信念与梦想。如果单凭一张咒符就能轻松考上大学，之前的痛苦和努力不都成笑料？好在，椎名老师并不只会安排让人哭笑不得的结局。话说回来，如果换作五代裕作，一定毫不犹豫选择咒符……

4．朱古力人

情人节特别礼物，可以做成任何形状，心里想着“想给××吃”，朱古力就会全力达成意愿者的愿望。听上去是很甜蜜的东西，不过实际使用却不那么顺利……世事往往会往你所希望的反方向进行不是么？这才叫出人意料，否则人生会少了很多乐趣呢。

5．种族灭绝

强力杀虫剂，吃了它的害虫会被施咒，追溯到七代前，和它有血统关连的家族成员统统杀死（若不慎让人服用不是连猴子猩猩都惨遭灭门？）！如此可怕的禁药仅仅是为了美神极端害怕的蟑螂（有横岛这么大只蟑螂在身边却无法对现实中的蟑螂免疫，可见，美神的女性特质还是非常明显的）！不过使用的后果并不是蟑螂族群的灭绝，而是因为药期已过的关系，产生了变异的人形蟑螂。美神是不会害怕丧尸恶鬼或者妖怪的，所以，痛殴之……黑黑的小小的在阴暗中出没的生命，还是交给横岛处理吧。

6．驱魔笛

死灵使操纵灵魂的工具，简单来讲就使对灵魂有效的鸽哨，不过并非所有人能操纵。在复活的小娟因特殊经历而使自己的灵魂和肉体不能完全融合后吸引了大批想占据肉体的灵魂，虽然为难时刻求助美神和横岛，却寡不敌众。求人不如求己的情况下，小娟以“过来人”的共鸣吹响了驱魔笛，此后成了她的标志性工具——非常相配呢，古典美少女吹奏着同样古典的笛子……呵呵。

7．万变灵

听名字就能猜到，是可以任意改变外貌的药物，书中出现只有短短一格而已。在母亲百合子逼迫横岛跟随自己去纽约时，走投无路的横岛出此下策，变身美神恳求母亲让自己留在日本——注意！并非百合子虐待横岛，也不是去纽约等待自己的是阿鼻地狱，只是为了，美神呀！

8．Dorian Gray的颜料

一种特殊的能够制造替身的颜料，若使用这种颜料画肖像画，替身便会和模特对调。厄珍一念之差把它卖给了热血美术女教师。颜料的魔力缘自19世纪外貌出众的花花公子Dorian Gray。他是画家Basil Hallward的模特和恋人。Dorian永远不会衰老，青春不变。取而代之的是他的肖像在衰老——以上是美神的注解！事实却并非如此。Dorian Gray是它是19世纪末爱尔兰剧作家、小说家、散文家、评论家和诗人Oscar Wilde的小说《The Picture of Dorian Gray》中的男主角。作品以一个浮士德式的主题，描述了年轻美丽单纯的贵族少年Dorian出卖灵魂给他的画像以保持他的外表，逐渐堕落直到自杀身亡的过程。这部作品阐述了王尔德独特的唯美主义观点。这次只是正好被椎名利用在《G.S.》中而已。

奥斯卡博士

科学怪人的悲剧正因为有这样的人类存在才会发人深省。相信科学的力量在魔法上也是同样——坚决贯彻科学是第一生产力的主张，虽然已活了上百年，除了记忆力比较差之外，活力完全不输给年轻人，再活个几百年不成问题。什么热闹的事件都敢于尝试的老人，只是，在椎名的世界观里，没有尊老爱幼的美德，因而最终沦为一个重要配角，衬托主要人物，间或为又一个故事拉幕，报幕或谢幕。

1．玛利亚

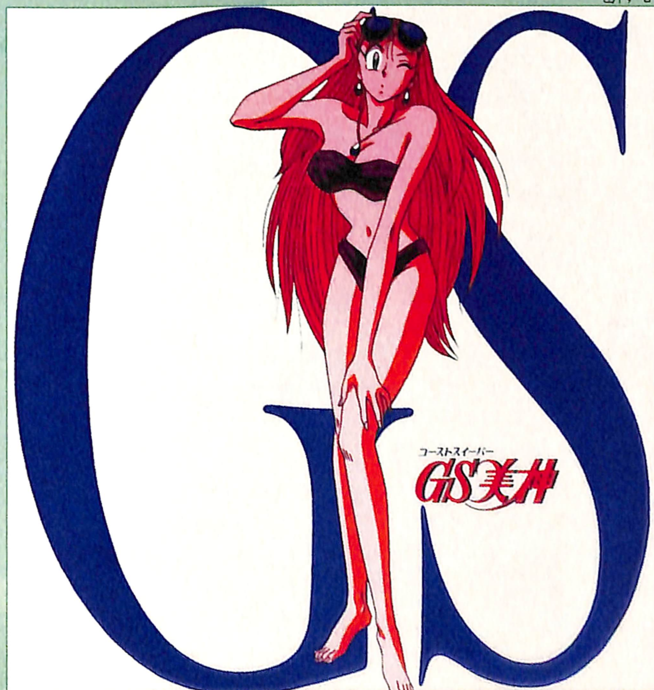
终其一生的发明，容貌是当初那个心动过的少女公主，机器制造，电力驱动，身上有许多火力强大的现代武器——铁臂阿童木的熟女版。虽然百年后不再记得制造工序，更能说明，不管是记忆或者人，有些是绝无仅有，一旦错失就不可能再有交臂的幸运。

从前的故事，是浪漫的，因为那时，我们吵闹叫嚣又干瘪的魔法博士奥斯卡是一派年少轻狂，一脸神气的青年，连美神和横岛都惊讶于——他，就是奥斯卡博士！天呐，椎名轻易击碎少年少女们对青春不老（至少在漫画世界不老）的迤逦幻想，原来少年郎变成糟老头是如此一朝一夕的迅速，难怪美神誓死不愿意破坏自己在读者心目中的完美形象（其实是椎名怕此作为会被海K）。

后因博士偶然找到当初设计图纸后设计出了更高智能的机器姐妹泰丽莎，演变成了人与机器人一直被广泛关注的奴役与反奴役的对抗关系，不同于《CHOBITS》、《铳梦》或是《黑客帝国》、《终结者》，坚持机器人的生存价值是为人类服务的玛利亚勇敢地战斗——从来不想说明什么神圣崇高的东西，椎名一直只想让我们看一场精彩演出，是的，这个演出是关于“不管是物件还是朋友，总是老的好”的主题。毕竟，能说出“心永远与你同在”的，只得一人呢。

2．时空消减内服药

开始是为了设计美神中计的药物，最后上当的是智商不高过海豚的横岛。能把人的机缘切断，时光倒流直至回到生前才会停止，解救的方法就是设法增强以前与现在的机缘。而救横岛的惟一可能是在时光倒流的过程里美神会吻他一次——所以别名“不可能完成的任务，GS版”。虽然我们一再强调可疑的东西千万别吃，总有生活在饥寒中的人忍不住诱惑酿成惨剧，好在什么宝物秘药都有其弱点，而就算回到前世，也无法切断横岛和美神的机缘吧（实在不能小看男人的执着力量啊）。“相比魔法的毒，一定是横岛先生的缘更强呢！”是啊，什么力量可以战胜作者给予人物们的命运？



其他

成为职业GS，当然随时准备面对来自古代或未来的各种莫明的事物，练就见怪不怪胆大心细的个性——成为职业趋魔清道夫之途漫长而艰辛啊。

1．飞天扫帚

名为火狐和蓝霹雳，古董级的魔女用具，不过现在又活跃在《哈里 波特》一

类作品当中。就速度而言，不比飞机慢，只是安全性欠佳，另外……可否不用西班牙语操纵？有种族歧视之嫌。

2．妖刀见人斩＆八房

刀剑是杀人的工具，剑术是杀人的方法（瞬间被PIA飞）。咳咳，总之见人斩就是那种到处可见，就算没有好的剑术只要有杀气就会被吸引并乱砍人的危险道具，最后沦为小娟的厨房用具，总算找到了一个最适当的归宿。当然，和圣刀满愿丸之类是没有任何关系的，我们可以在《木偶师左近》、《无赖》等作品里看到它的兄弟。

八房比较有来头：从安房之国逃亡的武士里见义实有一女伏姬，他饲养的义犬八房咬下了敌方将领的头，因为里见曾答应说，能够把敌将的头带回来，就让其和伏姬结为夫妇。后来八房和伏姬生下了八位勇士，代表八种力量的少年怀藏八块石头（仁、义、礼、智、孝、悌、信、忠，就像《魔神坛斗士》一样），和魔界战斗的故事……这就是日本江户时代最具代表性的神怪传奇小说《南总里见八犬传》（曲亭马琴著），原作的灵感来自于中国的神话，后来又经多方加工，有了漫画版（碧也绯红）、电影版（导演：深作欣二；主演：药师寺博子，真田广之，千叶真一）、电视版（主演：泷泽秀明等）。所以，"八房"和犬的关系非常密切。这次在《G.S.》中成了犬神族的妖刀，并且具有召唤的力量（在以前的介绍北欧神话的文中，已对它的身世背景有详述）……汗，为什么原产东方的神话最后和北欧神话扯上关系呢？最莫明的是，人狼变身的能力竟然和希腊神话的月神狩猎女神阿尔提弥斯相关。只能说，椎名的想象力和联系能力是无穷的！

3．人工幽灵一号

又名鬼屋，进入其后，用自己的能力（灵力）把授权证书取出来就有使用权。不管时代如何变迁，世上总有一些惟恐天下不乱或者挑战人类智慧极限的人进行天马行空的研究，至于善后，他们是不负责处理的。所以才会有非常食用的特殊灵体，"人工幽灵一号"。不过无论你多么法力高强，灵波不协调就不会拥有它。全智能房屋，这么实用的东西允许它要点小性子吧，挑剔一点也无可厚非。

4．"心眼"头巾

本来是不被人注意的头巾——横岛之前也有戴头巾的么？因为接收了小龙公主的亲吻赐福而具有指导横岛战斗的能力，简单来说就是集中烦恼形成灵波攻击——灵感来自于龟派气功？感觉也有点像幽助的灵弹。"心眼"头巾不但帮助横岛混到了驱魔清道夫的证书，更让他偷窥女浴室有了合理的理由——就算横岛这种靠欲念集合能力的男人，也有烦恼空白期的。以上内容都不是重点，重点在于，小龙公主吻横岛的头巾时，美神吃味的表情……

5．离魂汉堡

穷／富神特制，以豆沙、芝士、醋腌青花鱼



作馅料，既有酸甜味，也有鱼腥味，因为太难吃，而使人吃后灵魂离体，就连制作者也未能幸免（难道当初茱丽叶就是吃这个的？）。还记得《吃不完的冷面》么？离魂汉堡的难吃程度绝对不亚于它。为了卖出这类用看的也不想吃的东西，当然需要一些特殊宣传手段，不管在猫饭店还是学校里……在《G.S.》里，最后全数卖给厄珍。

6．开端罗庚

罗庚，为风水师看风水用具。依据阴阳五行、干支方位、判断建屋，造坟地理，以求子孙好运，又称为"三合"或"三元"。中国古代四大发明之一司南的演变形式，从利于航海旅行的道具变成求问吉凶的神器向来是古人乐意并擅长的。《G.S.》中的开端罗庚需要用有灵力的风水师之血祭开启之匙，能够随意改变地脉流动，转动天地之气，非常了得。反派们总是喜欢寻找一些稀奇古怪的东西进行恐怖活动，如若不然怎么会有主角们大义凛然为好胜心、金钱、美女或成名而战的合理借口。

7．怀春面具

古董多作怪，一个博物馆级的神乐面具，本身的表情和怀春一点关系都没有，只因偶然被佩戴时，"邂逅"太空警察敞恶人面具而对其一见钟情。作为古董就有别于其他物件不能粗暴除灵，所以横岛和美神佩戴着两种面具"约会"，以满足面具们的怀春情结。灵能者的正义是维护世人的安全，指引不安的灵魂往光明世界……看在钱的份上。对应事件很多，简单来说，比如《乱马》中画着熊猫（雌性）的凶恶画卷，灵魂出窍的老人春卷寻找饺子等等。

8．曼得拉草

人形魔法植物，辅助咒术的强力毒药。一拔出来就会发出可怕的惊叫，人听到足以致命。所以一般用狗咬着绳子把它拉出来，拔出时如太粗心大意的话，它会跑掉哦（而且越野能力一流）！

3 传奇篇

七福神

第一次看到，是在宫骑骏老师的《平成狸合战》中，众狸们带着最后一点残破的醉生梦死驾驶法术变做的宝船追求毁灭的最后欢乐，笑中带泪，就是当时的心情。再次出现在高桥留美子的短篇《贫穷的七福神》里则变成了协同对爱和亲情绝望的少年用法术抢劫银行的劫匪，个性偏执而缺乏常识。在《G.S.》中则抽象成了精神上的偶像崇拜……而所谓七福神，本该是带来幸福快乐圆满长寿……的神仙。

虽然在不同作品里七福神们被描绘得惨兮兮，但是基本形象没有变，这是因为作为日本重要的节日元旦最主要的活动——参拜，其中尤以不少供奉七福神的神社为多，故而七福神的形象深入人心之故吧。

惠比寿（Ebisu），日本神道，商业和渔业之神，保佑买卖兴隆、旅途平安、交通顺利。外观笑容满面，身着猎衣，右手持钓竿，左手抱吉祥的大鱼头；

大黑天（Daikokuten），印度教，开运招福之神，居住在厨房（灶神？），可驱除邪气，使人平安健康。相传他头戴黑巾，脚踩米袋，左肩背布袋，右手持木槌，名为万宝槌（打ち出の小槌），听名字就知道是能随意敲打出宝贝的工具；

毘沙门天（Bishamonten），同样是印度教（就是四大天王之一的多闻天），无量智慧神，据说菅原道真祈求毘沙门天，从而开辟了"文章博士"之道（当初在平安京应该求助他啊！）。形象为身披铠甲（毕竟是天王嘛，武斗派的），一手捧宝塔，一手持宝棍；

布袋尊（Hoteison），中国佛教，也就是弥勒菩萨，喜欢助人为乐（大概就是喜欢施舍人们好东西的意思吧），大肚，体胖，手里拿着布袋（中国的圣诞老人……）；

寿老人（Juroujin）／福禄寿（Fukurokuju）：中国道教《西游记》里经常和南极仙翁对弈或饮酒的二位），从名字就能理解，带给人们福禄，长寿的神仙，和蔼的老爷爷形象（白胡子一定要长），寿老人的宠物是鹿，福禄寿的是仙鹤；

弁（财）天（Benzaiten），印度教，俗称福德自在神，精通音律，手执琵琶。据说她有八手臂，能用弓、刀、斧、卷、锁、箭、戟、杵、轮八种武器（还好各位老师没有让她以这种形象展

示人)，作为七福神中惟一的女性一定内心充满了不甘吧，《G.S.》中第一次给她发言机会表明，作为有修养懂艺术的女子，不应该和一群粗鲁的男人混在一起啊；

七福神总是出现在宝船(Takarabune)上，有说受了中国八仙影响，也有说是“竹林七贤”，并且起源于佛教用语“七难即灭”，“七福即生”，听上去非常吉利呢。不过日本人真的很贪心啊，把各国神话里吉祥如意的神邸都拿来祭拜，不受种族起源由来的影响，一视同仁，多处建造七福神巡礼路（七福神巡り），若是再早些和西洋建立联系，大概天使们也会加入七福神的行列吧。

韦驮（陀）

擅长跑步，对速度的执念使韦陀之一的九兵卫变成了妖怪，不过剩下能做的也只有“用速度决胜负”这种毫无创意的事。八兵卫为救九兵卫而下凡阻止其继续作乱，却在危急时刻上了横岛的身——对现实的不了解造成被美神多次利用而不自知的结果。就表现来看，八兵卫终究只是一个为了搞笑而存在的配角啊，不过最后顺利战胜九兵卫算是一个圆满的结局。

韦驮是梵文 skanda 的缩略。佛教天神，天王之子，伽蓝护法之一。传说姓韦，名琨，为南方增长天王的八大神将之一，居四天王三十二神将之首，被誉为“佛教护法”、“道场护法”和“经典护法”。其塑像一般穿古武将服，手持金刚杵，被安于天王殿米勒佛之后，面对释迦牟尼像。佛陀在入涅磐前嘱咐他，护持佛法。韦驮从此便担负其了护持僧伽，让他们在修行时免受魔鬼与恶灵干扰的重任。一旦教内有任何纷争，他便会履行平定的职责。

明白椎名为何选择这位了吧？有背景有身份有地位而且有能力……综合来看，既然要恶搞，就不能有地域偏见，西方的上帝和东方的佛陀都可入化……他不入地狱谁入地狱？

新撰组

因为我们对他们的种种丰功伟绩人民个性生辰八字甚至是佩刀和小名都了如指掌，所以有关新撰组的介绍在此就不赘述了。各类作品中有各种新撰组的面目，善恶正邪，各有所好，都是被主观了再创造的新撰组——如同所有事物都具有两面性，新撰组也同样吧？所以要突出哪些特质是作者们的心思。

在《G.S.》中，他们只是传奇人物，因为他们只存在于银幕上，更要命的是，面对敌人可以毫不犹豫进行砍杀的他们，面对专门吃图片的妖怪“蒙太奇”（名字起得好牵强），束手无策，所以才有机会让美神等进入电影世界除灵……不过，真的有读者支持疯狗一般看到陌生人就想胡乱砍杀，仿佛毒瘾发作状的冲田么？

菅原道真

被亚舍塔罗利用的恶灵，因为成为政治牺牲品而死的菅原内心充满了复仇的火焰。成为文章博士的道真原型(已经是神仙了)，似乎被考生们的执念围困，根本无力管前朝旧事。作为亚舍塔罗出场的先锋，说起来没什么令人眼前一亮的演出，酷得莫名其妙的他，也莫名其妙地被干掉了——只是为了引出美神、横岛和亚舍塔罗前世因缘的钥匙(可怜人)，被作者利用完当然可以随意处理。

菅原道真生于公元844年，26岁通过方略试走上仕途，深受宇多天皇器重。因其政见不同引起不少公卿异议。主要的政绩是土地改革（宽平之治），但他的影响了贵族们的利益，使得他们极大不满。宇多天皇让位后，藤原时平协同各公卿借醍醐天皇名义颁布诏书，诬陷道真“把持朝政，企图废除天皇，立自己的亲戚斋世亲王”，将他贬职到福冈，2年后死于福冈，时年59岁。

而我们的两位主角出现在平安京就是在道真死后，平安京怪事频发，气候异常：藤原在卧室里被蛇咬死；右大臣源平暴死；藤原的妹妹稳子所生的保明亲王暴死，新立皇太子庆赖亲王夭折，清凉殿召开宫廷会议时，会场被雷击，大臣死伤惨重……一切似乎都时惨死的道真作祟。藤原氏不得不兴建了神社“北野天满宫”，在里面道真供为天神，这才平息了祸乱。

不过，在《G.S.》中，这似乎是美神他们的功劳。

葛之叶 & 安倍晴明

英俊潇洒法术高明的角色不作为作品角色实在太可惜了，在《阴阳师》的漫画电影小说大热之时，天文博士安倍晴明的种种再次被人传唱——不过，椎名的独树一帜才是让读者折服的。除了，哥菲斯特就是葛之叶，并生下了安倍，更想知道的是安倍的父亲是谁？（上帝啊，不是西乡吧？）

之前一些以安倍为主角或原型的作品如《王都妖奇坛》(岩崎阳子)(安倍和友人藤原将之的除魔经历)、《火宵之月》(平井摩利)(苦情版安倍和猫妖的爱情故事……)，或者是潇洒版安倍和源博雅(这个名字容易联想到《遥远时空中》的某人呀)，都在为安倍晴明这一传奇人物树碑立传。虽然椎名的世界安倍能幸免于难，但是，有哥菲斯特作母亲的安倍，你能奢望他心态成熟为人真诚么……

灯神、齐天大圣、狼人、九尾、天狗，独角兽，牛郎织女 etc.

这些都是我们耳熟能详，被漫画家们反复利用利用再利用的对象！

《潮与虎》中九尾（白面者）十恶不赦，是人类和妖怪的共同敌人，而《G.S.》的世界不但为她正身，而且描绘成可爱的少女玉藻（《地狱先生》里也有妖狐玉藻呢，不过是藏马那类型的)。天狗的传说更是被说烂了，不过椎名的特点在于反其道而行——把天狗说成了爱男色的妖怪（有够BT的！）。包括其他种种人物我们睡着都能认出来吧。能把一切都装进一个故事里，让他们和谐共存，是椎名的厉害之处，更厉害的是，不管是东方妖怪还是西方恶魔都能轻松“恶灵退散”的美神令子女王吧！

高桥留美子

1975年10月10日于新泻市生人。初中时就参加漫画研究会，上大学后又在脚本家小池一夫的剧画训练班培训。1978年以《任性的家伙们》获得了第二届小学馆新人漫画大奖，从此成为《少年SUNDAY》的作者。创作的作品包括《福星小子》、《乱马1/2》、《一刻公寓》，现在《犬夜叉》正火热发行中。

《G.S.》中是标准的路人甲，因为目睹半裸的美智愚追赶被妖怪附身的公彦而激发了创作《福星小子》的灵感……呵呵，可爱的椎名高志。

《GS美神极乐大作战》之后椎名高志老师也推出过《涵男》、《一番汤的彼方》、《Mr.日本王》等作品，但都未能超越《GS》在读者中的影响，无论如何，迷人的美神也好，满足了少年们奇思怪想的横岛也好，是因为那些形色各异的魑魅魍魉的衬托才深深进驻读者心中吧.

鬼神仙怪，神话传说，东方神明，西方天界……如果大家都能齐聚一堂一定非常热闹，也许会为了地盘之争而大打出手也没准。在之前以后也有层出不穷的驱魔人清道夫侦探灵能者……称什么都好，传奇人物以独有姿态吸引大众目光，而我们则像“怕怕垃圾”一样，寻求他们的过往现今和将来，缺少了他们漫画的世界会少了许多色彩不同的风景。

当读者汗毛直竖鸡皮疙瘩掉一地或者唏嘘长叹捶胸顿足的时候……在一边偷笑的，是作者，还是故事中的人物们？那些片段的精彩，是一抹荧光的亮色，在阳光下和黑夜里或黯淡或闪烁……而你，相信世上有鬼神么？





侦探题材广泛出现在日本的小说、影视、动漫、游戏中，这其间又不乏优秀的成名作品：江户川乱步的小说、《古畑任三郎》、《金田一》、《名侦探柯南》……而这些作品又都在其他类型载体上大放异彩。《逆转裁判》以"堂下取证——法庭决战"的风格在侦探游戏中独树一帜并取得了极大的成功，那里面一个个性格鲜明的角色和曲折离奇的案件更是让人久久难忘。在改编和移植的这股大浪下，不由得我们不盼望《逆转裁判》会拍成动画或是剧集，真的希望巧舟SAMA能够出售版权。所以不妨先来讨论看看，谁将来演出这些角色、哪一款经典案件又会再现荧幕呢？

角色评选原则

要说明一点，我们在游戏中所见到的人物形象经过艺术夸张后变得十分脸谱化，人物性格只要看了也能猜出个七成，所以要找张相貌完全类似的演员是不太可能的，只求给大部分人的感觉上神似即可，剩下的还是要靠监督和演员的技巧来弥补了。所以，以下将投票选出三名比较适合的候选演员来供大家参考。（以日本相关人气网站投票为基准）当然，如果各位心目中有更合适的人选，也不妨写信来讨论哦。

逆转真人SHOW

——《逆转裁判》真人版选角无责任预测

文 翼组／方寸

特别企划 GAMER

一、主要角色

成步堂龙一



热血律师，机敏，有胆色，一身正气，辩才极佳，也许是出于律师的本能会经常神经质地盘问证人一些题外话，经常由于粗心而遗忘某些重要证词和证物，对"流行"事物不太感冒，而且似乎不太擅长体育运动和电器类的知识，似乎除了干律师就没别的工作可做了……要扮演这位皇牌律师最要紧的是必须具备深厚的台词功底，要知道法庭辩论律师席的一个镜头有时候会很久的，眼神一定要锐利，而又要有一些头脑发热时的"傻"劲。



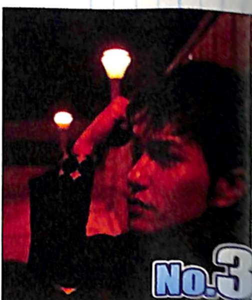
No.1

松冈昌宏 最早认识东京小子松冈昌宏是在1999年看了他和佐藤蓝子搭档拍摄的《爱与和平》，对他扮演的那个责任感和办事能力极强的警察岫口健太印象十分深刻。除去俊朗的外表，其演技也在近年来不断得到肯定，在《曼哈顿爱情故事》中更是没有一句台词，心声由旁白说出，而完全靠眼神来演戏。松冈昌宏整体给人聪慧又带点热血的感觉，还有他平时的造型也是刺猬头……相信他能够胜任成步堂这一角色。顺便提一句，他还参加过游戏《玻璃蔷薇》的演出。



No.2

堂本刚 刚就不用说了，本身就出演过侦探剧《金田一少年事件簿》，应该很有经验，而且从《To Heart》、《夏之雪》、到《梦想加州》和2004年的《HOME DRAMA！》，他每次的演出都能把角色诠释得相当出色，演技自然不做作。



No.3

北村一辉 纯粹是感觉像，不过有些显老，而且他没主演过任何剧集。

绫里真宵



按出镜率算，绫里真宵应该算是女一号了，也是天底下最最倒霉的女一号，除了被绑架，还多次成为杀人嫌疑犯真凶的替罪羊，还好成步堂每次都能够化险为夷（每次都免费辩护，也许倒霉的是成步堂呢……）。本身是灵媒世家的继承人，灵力极强，往往在成步堂遇到困难的时候召唤姐姐千寻附到自己身上来帮助他。心地十分善良，好打抱不平，爱好是吃喝玩乐……外加特摄片。



No.1

堀江由衣 太像了，太像了！《喧嚣学院》片头的PV里堀江的造型简直与真宵太接近了，不过身为声优和歌手的她做演员会怎样呢？我们拭目以待吧！



No.2

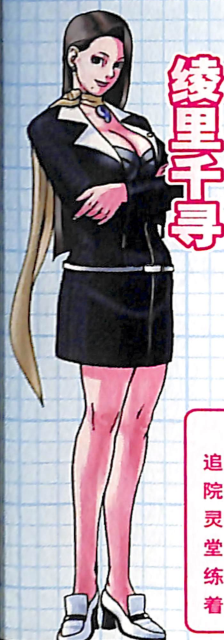
石原里美 其实也比较希望由石原里美来出演真宵一角，除了长相甜美，本身年龄也相仿外，她在毁誉参半的《H2》真人版中饰演冒冒失失的古贺春华也比较成功，但是否能演出真宵的"更冒失"，还要看其表演功底了。



No.3

小仓优子 感觉她也很适合，只是太过甜美了点……不过毕竟是女一号，漂亮点没观众反对啦！

绫里千寻



藤原纪香

性感女神藤原纪香来出演千寻应该是众望所归吧？而且她经过《危险关系》、《爱上大明星》、《结婚进行式》等剧的历练，演技已臻至炉火纯青，已经不是一位仅仅靠着火辣身材和漂亮脸蛋吸引观众眼球的演员了。



No.1



No.2

饭岛直子

又是一位实力派演员，2003年在《恋爱中姐妹》中饰演姐姐古森花一角，可以说是有演出姐姐的经验了，饭岛直子目前的人气很旺，除了不断接拍新戏外，广告女王的地位也在逐渐巩固。

No.3



成步堂的老师，真宵的姐姐，同样出自灵媒世家，为了追查母亲的案子和避开与妹妹的本家之争，很早就离开了仓院而成为一名出色的律师，在故事初期就惨遭杀害，但通过灵媒的作用在后期非常活跃，自始自终一直鼓励和帮助成步堂成长的人。要想把握好这个角色就要注意性感、成熟和干练这三条。恐怕更多男性会关注千寻吧，尤其是通灵后会穿着真宵和春美的衣服……

山口智子

成熟的形象和绝佳的表演技巧是山口智子最大的优点，可能许多人还难以忘记其在《悠长假期》中的精湛演出，但气质上有些稍显泼辣，和千寻的形象有一些差别。



No.1



No.2

及川光博

虽然以歌手身分出道的及川光博出演的剧集较少，但都很经典。他优雅的气质很接近御剑，而且也曾演过类似的题材及角色，比如《白色巨塔》中的国平律师，以及他主演并大受好评的推理剧《八云树》，相信他扮演御剑一定会让人眼前一亮。

御剑怜侍



成步堂的好友兼对手，是一位非常有绅士风度的天才检察官，总是给人以冷静、处事不慌的印象。童年时因为经历了“DL6号事件”而蒙上阴影成为一名冷酷的检察官，最后还是被成步堂逆转解救了。“他非常酷，有时候还很拽！但是，这小子我喜欢”。

稻垣吾郎

首先从形象和气质上看感觉还是很接近的，来自SMAP的稻垣经常出演一些比较“酷”和个人主义严重的智慧角色，从《阴阳师》安倍晴明到《M的悲剧》中的安藤卫，所以他拿捏起御剑来应该会得心应手吧，只不过他惟一缺乏的是御剑那种在法庭上的霸气，在询问时能否发挥出咄咄逼人的气势就要看他的本领了。

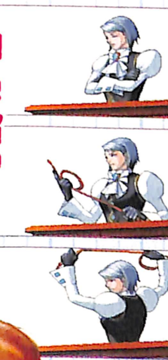


No.3

长濑智也

本身帅气的外形就很受女性观众青睐。长濑早在1993年就出道了，经过十多年的磨练，演技已非常纯熟，尤其在《她已不在世上》里成功演绎了主人公安西始内心的两面，更使他达到了新的突破。

狩魔冥



13岁就取得检察官资格的天才美少女狩魔冥，是在《逆转裁判2》登场的超人气角色，同样也继承了父亲狩魔豪“为达目的不择手段”的办案作风，但本身是善良的。在父亲被击败后（《逆转裁判》剧情），为“复仇”专门从美国回来做成步堂的对手。虽然是少女，但她在法庭上的气势决不输于任何一个男子，给人印象最深的恐怕就是她手里的皮鞭了吧？



No.1

内山理名

内山理名出道已经迈入第五个年头，她在这五年的演艺道路上并不是一帆风顺，然而通过认真踏实的态度和不断的经验积累，在演艺事业上取得了极大的成果。看过《镰鼬之夜》的朋友一定会对里面的野村真理留有很深的印象，明快的短发、脱俗的外形、绝佳的演技……她的确是扮演小冥的不二人选。

上户彩

No.2

上户彩以《3年B班金八老师》中帅气的中性造型获得观众的注目，给人以明亮干练的感觉，这与小冥的形象十分接近，只不过她之前饰演的角色多以内心柔弱为主，要想把小冥的霸道和“女王”风度完美诠释还需要再努力。





No.3

中谷美纪

其实感觉实力派的中谷美纪与小冥的外形也很像，只不过年纪大了点……



No.1

竹野内丰

竹野内丰无论从外形还是气质上都很接近神乃木，除了本身的那股英气，还给人一种沧桑之感，很符合神乃木的设定。

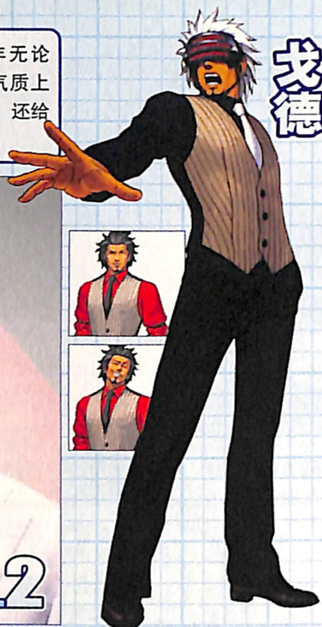


No.2

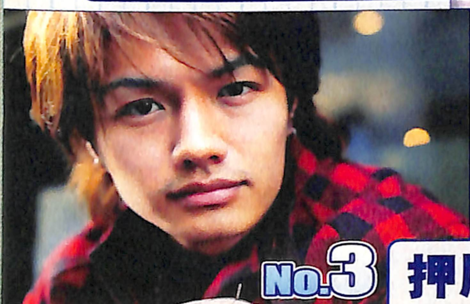
唐泽寿明

唐泽寿明也很适合扮演戈德，但相对于竹野眼神显得有些忧郁（好在戈德大部分的戏都带着眼罩），长相也有些"奶油"，不过挺希望看到他和山口智子夫妻二人联袂演出神乃木、千寻这对法庭鸳鸯的。

戈德







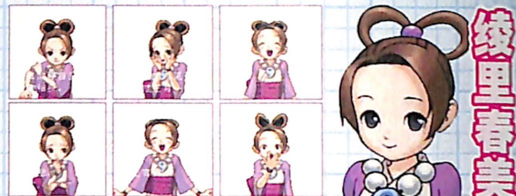
No.3

押尾学

也不错啊，就是显得年轻了些……

原名神乃木庄龙，千寻的前辈，感动于千寻绝对相信委托人的行为而爱上了她，三代中作为成步堂的对手出场。他在做检察官之前则是一名出色的律师，身世十分凄惨，曾被人企图毒杀，虽然没有死，但头发变白、双目失明，沉睡了整整四年，当他醒来后发现爱人已经死去，而自己什么也做不了……由此开始记恨成步堂没有保护好千寻，在法庭上对他处处刁难，但戈德始终是个心地善良的人，最后为救真宵不惜杀人，令人既敬且怜。不得不提的是，他的嗜好是喝咖啡，每次法庭辩论至少要喝十杯以上，还经常气恼地丢成步堂一脸……

绫里春美



真宵的表妹，灵力要强过真宵，天真纯朴，无忧无虑。可在初次登场就被卷入了仓院本家分家权势的争夺中，变得小小年纪就没有父母陪伴，从而被成步堂和真宵照顾，也在后期成为了千寻的第二附身对象。这孩子实在是太可爱了，什么都不懂，但是跟真宵学了一些坏毛病……

No.1

美山加恋

首先美山和春美的年纪一样大，今年都是9岁，而且在相貌上也很接近。值得担心的是日本的小童星大多饰演的角色都是那种问题儿童，少有开放活泼的，比如美山在《我和她们的生存之道》中扮演的小柳凛，所以能否表现出春美的天真可爱就成了关键。





No.2 No.3

向井地美音 & 松本梨菜

这两位也很合适，只不过年纪尚小，演技、经验方面与美山加恋相比还有差距。

美柳千奈美／叶樱院绫美





No.1

榎本加奈子

年轻可爱、任性高傲，这几乎是加奈子所扮演角色特有的性格路线，比如《没有家的孩子》里面那个绘理花小姐，再加上天使般的脸庞，都恰恰和千奈美相吻合。当然除了演出这个蛇蝎美人外，还要把握好妹妹绫美的柔弱善良，这不能不说是对加奈子的一个挑战。



安达佑实 No.2

童星出身的安达佑实固然拥有精湛的演技，还拥有一张人见人爱的长不大的娃娃脸。与加奈子相反，她的角色路线恐怕演绫美比较得心应手。

这对相貌一模一样的孪生姊妹身体里也流淌着绫里家的血，她们是春美的亲姐姐，在母亲绫里纪美子争夺本家地位失败后跟随做珠宝商的父亲离开了仓院，其后因为继母还有一个女儿美柳勇希，所以不得不拆散这对姐妹，姐姐千奈美留在狠心的父亲身边，而妹妹绫美则寄养在吾童山的叶樱院做尼姑。

千奈美虽然长相甜美，装扮也尽显高贵，很会讨人喜欢，但因为家庭的变故而成为一个蛇蝎美人，任何善良的人在她眼中都是用来复仇的棋子，直接或间接伤害了4条人命（包括绫里舞子）。然而正如那句话"要圆谎就需要撒一个更大的谎言"，她最终还是漏洞百出，败在了法庭之上，败给了自己的憎恨。她是成步堂大学期间"名义"上的女友。

妹妹绫美性格要柔弱的多，有着跟她外表相称的美丽心灵，十分听姐姐的话，也正是由于她对千奈美的百般听从而酿成大祸，其实她才是在成步堂大学期间代替姐姐与其朝夕相处的女友，只不过成步堂是在6年以后才明白这一切。

因为这两姐妹长相一样，在剧情中也没有同处于一个镜头之下的机会，所以只需要一个演员分饰二角即可，不过要演出两个性格完全不同的角色难度就大了。



深田恭子

自1997年出道以来，深田恭子的戏路越来越宽，演技也越来越成熟，只是脸型太过圆润了些，与千奈美和绫美的形象有些差距。

No.3

二、次要角色

系锯圭介

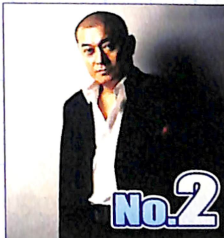


憨厚的系锯刑警，每一次案件最初的证物都是他提供的。这位脑子有点不好的老实人总是夹在律师和上司检察官之间，被律师盘问后还要受到上司的责罚，在二代更是被皮鞭猛抽……在刑侦工作方面一直是行家，又懂得爱护部下，勇敢、耿直，是一个好警察，另外他还是个无线电爱好者。

No.1 渡边谦

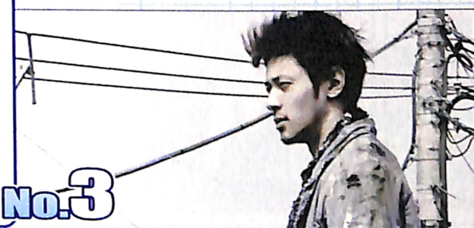
这位可就厉害了，渡边谦曾在电影《最后的武士》中有过出色表现，因此获得了奥斯卡最佳男配角的提名，风头直压汤姆·克鲁斯！由他来饰演系锯这种粗犷型的刑警是再合适不过的了。

No.2 松平建



第一感觉是外貌上非常相像，松平建在2005年大河剧《义经》中饰演弁庆，在表达对正义以及事实真相的追求上应该会不错吧。

No.3 小田切让



前两位虽然外形上比较接近，但大多饰演的是古装角色。小田切看起来柔弱一些，但凭借着自身出色的演技或许会胜任系据这一角色，看过《颜·超感应女警》的观众一定对里面他扮演的那个西岛警官印象很深吧！

矢张政志



憨果然君矢张，是成步堂的小学同学兼死党，人们总是说“事件背后的真相果然就是矢张”，吊儿郎当的他总是牵扯出许多麻烦。职业也是系列中最多变的，小贩、警卫、画家……交往过的女朋友清一色是名模，虽然总是被甩，但他对每一段爱情都很认真。

No.1 香取慎吾



“果然”还是香取呢，又是一位来自SMAP的成员，总是觉得香取所饰演过的一些角色与矢张很像，包括他在《古火田任三郎vsSMAP》里的自己，冒冒失失，脑筋又不灵光……简直太相似了。

No.2 石垣佑磨



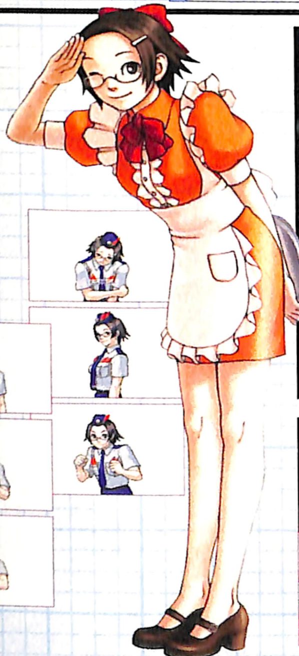
虽然他在《H2》中饰演的木根与原型想去甚远，不过还演出了另一种风格，有些走无厘头似的路线。

No.3 堂本刚



其实刚也是极具搞笑功底的一位演员，再加上本身就是关西腔（可能用关西腔来表达矢张是再合适不过的）。

零木真子



和真宵一样的倒霉蛋，不幸的女神——这是周围的朋友送给她的称号，热心肠又冒失的她曾两次站在被告席上。做过警察、饭店女招待，自称是成步堂的FAN，上司系锯对其格外的有好感，真子最后似乎也慢慢接受了他。

No.1 竹内结子



竹内结子纯真率直的的演出方式，完全跳脱以往日剧女主角美丽飘逸的淑女形象，却意外地受到观众喜爱，而扮演真子正是需要这种纯真率直！

No.2 广末凉子



容貌与演技皆佳的实力派演员，曾与反町隆史、竹野内丰、高仓健及让雷诺等巨星合作搭戏，扮演真子应该没什么问题，只不过有两年没有看见广末拍新戏了……

No.3 绫濑遥





感遥因为饰演《在世界中心呼喊爱》的女主角广濑亚纪而受到观众的注目，同时也证明了自己的实力，不过形象上与真子有些距离。

裁判长



一个木讷的老头，他经常傻乎乎的发呆，与证人聊天，或者把玩证物……但总能在最后关头做出公正的判决，一位非常可爱的老人家。他还有一个和其性格差不多的裁判官弟弟。

津川雅彦

“这个就不用说明了吧……看照片就知道了，说不定裁判长的原型就来自于他……





No.1



No.2

龙雷太

龙雷太是日剧演员中几位“课长校长专业户”之一，最近他在《H2》中扮演千川高校校长也很是成功，可爱的老人还真适合他演。



No.3

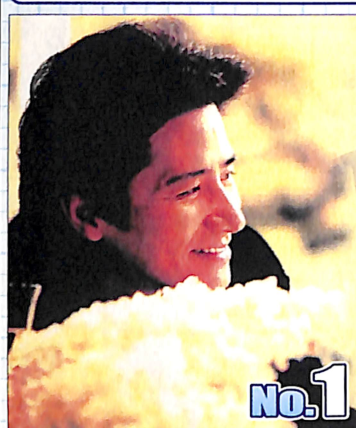
千叶真一

这位能够挤进前三完全是个意外，千叶真一总是以武人的形象出现在观众面前，不过这股威严的气势到挺适合裁判长这个职业的。(说起来应该是逆转中的裁判长不正常在先呢……)

狩魔豪



一御剑的师父，狩魔冥的父亲，拥有40年法庭连胜纪录的王牌检察官。有着近似于病态的“完美主义”，为了在法庭上获胜不惜利用造伪证等丑恶行径，也因此走上了不归路。不管其人如何，他在法庭上的霸道至极，自视甚高给人留下了深刻的印象，要饰演这样的反角，可是要有一定的资历哦！



No.1

田村正和

推举他你一定很意外，首先外形上就与狩魔豪不符（太过矮小了），而且他一向饰演的都是正派人物，但如果他反串演一回狡猾的罪犯，也许能达到意想不到的效果呢。他所饰演的古畑任三郎，是一个思维缜密，推理完美，不漏一丝破绽的绅士刑警，那他能否把这种给罪犯的压迫感带到法庭里给对手成步堂？值得期待！

亚内武文



石丸谦二郎

日剧老牌侦探专业户，形象上与亚内检察官有那么一丝神似，或许能与千寻和成步堂在法庭上擦出些搞笑轻松的火花。



No.1

西村雅彦

大家对他印象最深的就是古火田任三郎身边的小跟班了吧，虽然年龄差了点，但仍希望他能从那个略带傻气总办错事的小刑警，转型到搞笑检察官来。



No.2

モト冬树

这位的话……感觉似乎还是有点像吧！



No.3

经验丰富、绰号“新人杀手”的检察官，每作的第一个案件登场。别看绰号恐怖，可遇到千寻与成步堂这对师徒就没治了，甚至被千寻气得脱发，也算是一位搞笑角色。

松本幸四郎 & 宇津井健





No.2

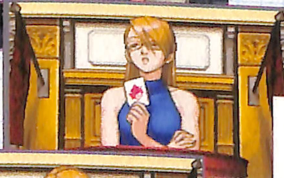


No.3

只是纯粹觉得他们两个在形象和气质上比较接近。

华宫雾绪







二代时登场的超人气女配角，外表上给人一种女强人的感觉，其实内心柔弱，总想依靠别人，最后终于在案件里坚强了起来。曾做过明星经纪人、展会策划等工作。

平山绫

平山绫并不怎么出名，但拿捏一些配角很是到位，比如《爱相随》中的入江知华，所以她应该能胜任这种外刚内柔的角色。

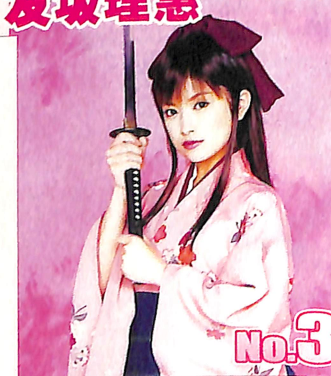


No.1

松岛菜菜子＆友坂理惠



No.2



No.3

外貌和气质上两人都很接近，只不过松岛菜菜子年纪有些大，而友坂理惠又显得泼辣了些……

大场香



也许她才是逆转系列中最强的人，这个让人头痛的欧巴桑，就连那几位苛刻出了名的检察官也拿她束手无策……职业是制片厂的警卫员，可能比大泽木还要泼辣，喜欢帅气的小男生（也许她进片厂工作就是出于这个原因），经常在她的“小御”面前自称“小香”，对成步堂没有一点好感，值得一提的是她的语速快得惊人，尤其是在惹毛了她以后……

其实这三位都很接近，只是不知谁会完美出演这么大大咧咧的老太太……



No.2 いしだあゆみ

岸田今日子



No.1



No.3 岩下志麻

大泽木夏实



一口关西腔的八卦记者，她总有一些比较重要的情报，不过因为职业的关系经常私藏证据。脾气就象她的头发一样火爆，为人大大咧咧，总是扯着嗓门喊叫，有时候裁判长不得不对其敲槌警告。



No.1

仲间由纪惠

美少女仲间由纪惠是从系列侦探剧《圈套》走到主演这个位置的，又凭借着在《颜·超感应女警》和《极道鲜师》中的出色发挥而迅速窜红，另类、麻辣是其现在的主要演艺路线，所以由她来扮演夏实非常合适。



No.2

中泽裕子

早安少女组第一任队长，毕业后从事演艺工作，她也经常出演一些古怪泼辣式的角色，比如《极道鲜师》中的川岛菊乃。



No.3

山口智子

早说到泼辣还是要提山口智子，除了《长假》，还有那泼辣倔强又容易泄气的新扎大厨，夏实这个角色应该是她来演最妥当，只不过年纪稍大。

三、其他角色

篇幅有限，其他次要角色仅将名单列出如下



星影宇宙之介

第1位	小野武彦
第2位	田口浩正
第3位	山崎努



绫里纪美子

第1位	浅野温子
第2位	桃井薰
第3位	市毛良枝



绫里舞子

第1位	黑木瞳
第2位	水野真纪
第3位	岛森泉



荷星三郎

第1位	西田敏行
第2位	田中要次
第3位	原田泰造



天杉优作

第1位	齐藤祥太
第2位	相叶雅纪
第3位	金子贵俊



天杉希华

第1位	石川亚沙美
第2位	山本未来
第3位	中岛美嘉



鹿羽浦美

第1位	水川あさみ
第2位	甘野まひる
第3位	酒井彩名



米莉卡（立见里香）

第1位	北川弘美
第2位	近野成美
第3位	本假屋ユイカ



马库斯（山田耕平）

第1位	赤西仁
第2位	冈田浩晖
第3位	今井翼



王都楼真悟

第1位	木村拓哉
第2位	齐藤庆太
第3位	要润



叶中长闲／未实

第1位	山口あゆみ
第2位	一户奈未
第3位	伊藤裕子



王都楼真悟

第1位	井上顺
第2位	中村狮童
第3位	阿南健治

四、经典案件



其实，对于侦探题材的影视剧来说，案件重复过了就不能满足观众的"猎奇"心理。然而有一些经典案件还是值得让它再现荧幕，何况逆转三部曲的主线剧情也还是要由这些案件来推动的。

1. 逆转，然后再见

平安夜的葫芦湖上发生了枪击案，死者是一位小有名气的辩护律师生仓雪夫，而本案因为有重大嫌疑站上被告席的居然是……那个御剑怜侍。

"不可能的！御剑怎么会是杀人凶手？"

抱着对好友的信任和童年时的感恩之情，成步堂主动接手了这件案子。然而事情比想象的还要复杂，首先御剑陷在"杀死父亲"的自责深渊里，一点也不肯合作；火爆脾气的夏实，奇怪的游船管理员，当年神秘的DL6号事件，这都给取证带来了不小的障碍；而最大的麻烦来自于法庭上的对手，御剑的师傅，有着40年不败纪录的狩魔豪，也是





整个案件的真凶，为了掩盖事实的真相他曾经多次制造伪证……在这许多艰难险阻下，成步堂能够解救御剑吗？

一代的第四话，解开一桩15年前的谜案，同时也讲述了成步堂、御剑、矢张的过去，御剑也通过本案对律师这个职业有了重新的认识，也改变了他对成步堂的看法。所以本案重现荧幕是理所当然的。

2. 别了，逆转

侦探作品的主人公走到哪里，哪里就有悲剧发生，果不其然，成步堂和真宵受荷星三郎的邀请去参加“英雄中的英雄”特摄片颁奖大会，就碰上了凶杀案，而在同时，真宵突然被绑架，成步堂接到一个神秘电话，“要想这女孩没事，就替被告辩护，并让他被判无罪，不要紧，明天在法庭上我会送你件礼物的。”第二天就得知了狩魔冥遭枪击的事情，而站在对面检查官席上的，是阔别一年的御剑怜侍。

死者藤见野勋和被告王都楼真悟是一对儿事业上的冤家，从杀人动机和各种证据来看王都楼





的嫌疑都是最大的，然而令成步堂万万没有想到的是，他居然真的就是杀人事件的元凶……

与其他案件不同的是，本案的委托人的的确确就是罪犯，这更是值得人思考的一话，身为律师的成步堂究竟应该怎么做？是保持自己的不败纪录，做一个“合格”的律师？还是救真宵？律师到底是什么？同时在本案中御剑和狩魔冥等多位重要角色出场，应该是是极有看头的。



3. 回忆的逆转＆最初的逆转

这两件案子虽然相对短小，但却是整个系列的主线剧情不可缺少的一部分，况且律师不是成步堂而是千寻御姐。

回忆的逆转中，成步堂初次上法庭，然而却是作为被告登场。发生在《逆转》一代第一个案子的三年前，勇盟大学药学部的吞田菊三因触电身亡，成步堂龙一作为犯罪嫌疑人被警方逮捕，替他进行辩护的就是逐渐从一年前失败的阴影中走出来的绫里千寻。原来一切都只是美柳千奈美的阴谋，这个被复仇占据整个心里的美少女，为了摆脱自己的犯罪嫌疑不惜连续下毒杀人，甚至用自己美貌优雅的外表做武器迷惑法庭，但在千寻不断发









掘出的事实和证据面前，她最终还是没能逃脱法律的制裁。成步堂也感动于千寻“永远相信委托人”的作风而更加坚定了要成为一名律师的决心。

最初的逆转是千寻刚刚获得律师身分接手的第一件案子，发生在回忆的逆转一年以前，委托人是越狱重犯尾并田美散，他被指控为了报仇而杀害当年逮捕自己的女警官美柳勇希，从杀人动机上讲似乎是完全成立的，这令初次辩护的千寻感到十分棘手。法庭上的对手有两位，一位是也刚刚获得检察官资格后初次上庭的御剑怜侍，另一位则是案件的真凶——美柳千奈美。本案是千寻初上法庭即遭失败的一次，尾并田没有像成步堂那样敢于说出事实的真相，而做了千奈美逃脱罪责的牺牲品，千寻也因此沉寂了一年之久……

4. 华丽的逆转

仓院世代家传的密宝“七支刀”，它似乎在映照出我们的人生。我们的人生的虬枝就像刀上面分枝一样无限而未知地生长。但是刀刃永远只有一处，它斩断我们命运的羁绊，刺向那什物的咽喉。然而避之不及的事情还是找上门了。

成步堂陪着真宵和春美受约去吾童山叶樱院的“灵场”修行，突然遇到了杀人案，死者是失踪了近20年，化名为天流斋绘里守的仓院流掌门绫里舞子，嫌疑人是长相酷似美柳千奈美的叶樱院绫美，更糟的是，春美失踪，真宵被困在冰冷的深山，而成步堂也因为要救真宵落入吾童川湍急的河流中……

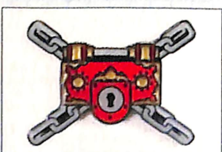
在成步堂、御剑等人的不懈努力下案情终于真相大白了，这一切都来自于一对母女（女儿已经是死灵）的嫉恨。美柳千奈美，受到法律的制裁后仍不忘向千寻以及活着的人复仇。绫里纪美子，这





个因为争夺仓院本家失败又惨遭丈夫抛弃后心性大变的可怜女人，为了让春美代替自己重新登上掌门宝座，甚至连亲生女儿千奈美的死都算计在内。可怜的戈德检察官也因为要保护千寻的妹妹不受伤害而铸成大错。成步堂也在最后明白了：原来大学期间一直跟自己交往的实际上是妹妹绫美……







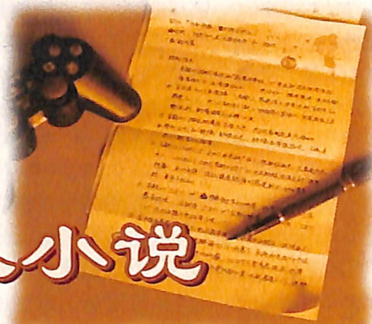
除上述案件之外，即将发售的一代复刻版也有新案件出现，还有和真宵一模一样的新人物宝月，也是很有潜力搬上银幕的。总之，让我们一同来期待《逆转裁判》出现在影视里的那一天吧！

本案是三部曲的完结篇，正如“七支刀”般，一切的谜团都在刀刃上集结，与系列相关的仓院流灵媒世家的一切恩怨纠葛和人物关系终于在本案明朗。御剑、狩魔冥、戈德三大检察官也均有不俗表现，本案也是主要角色出现最多、最全的一话，实在不枉华丽这个词。



本期仍然是给几位新人一些空间，刊登了他们的作品。从近期的游人小说来看，好像有一些青年阶段对游戏生活的思考和感悟，玩游戏与日常生活之间的矛盾，似乎不是想象中那样简单，又总是得不到真正的答案……其实从《游戏·人》第一辑开始就不乏类似的文章。不可否认，游戏同学习、事业之间有矛盾之处，但也不是不可调和。还是希望大家能以平常心来对待吧。欢迎新老作者继续投稿，投稿信箱：gamers@263.net

编 泰坦



十 年

文 エリカ

“为什么科学家叔叔们要花那么多功夫去研究杨贵妃在嫁给李隆基之前是不是处女呢？”问这个问题的小孩是我，当时我12岁。这是看了当时的科教节目后的感想，我承认我这个人“懂事”很早。

“伟人教导我们，如果证明杨玉环在嫁给李隆基之前不是处女的话，无疑揭露了封建统治者的虚伪和荒淫无度的腐朽生活并间接证明社会主义制度的无限优越性。”回答我的人是L君，在当时是我乐于接近的人之一，我向来佩服他的睿智和口才，即便他比我大上十岁，我也一直坚信那绝不是他那种年龄应该拥有的能力。

而以上的对话正是我与L君无数对话中记忆最为深刻之一段。以至于多年以后无意之间想起L君的存在，首先浮于脑海之中的便是这段“经典”对白。

L君曾经是我的“老师”和兄弟，关于L君的记忆，其实更多的还停留在八十年代末九十年代初的那段时光。而之所以想要写这么一篇东西，始终是有些怀旧的意味于其中，实在是一种别样的美好记忆，再者也是不久之前的一次偶然邂逅使得我又加深了这种感觉。毕竟从某种意义来说此君是引领我进入游戏世界之人，也拜他所赐，多年以来，纵然没有如何潇洒过，然而也算始终快乐的。在这快乐之中，每逢闲暇，也会想到L君，自十年前的一次迁徙，便失了音讯。而相逢竟也是颇有戏剧效果的……

也是一个春日的下午，和平时一样从懒绵绵的午睡中醒来，迈向屋外同样懒绵绵的阳光中，就在小区的门口，一个熟悉的身影一瞬间将我的注意力吸引了过去，说一瞬间未免有些夸张，毕竟我的眼睛尚未完全睁开，也算机缘巧合，就在半开半合的睡眼视野内看到了他。当时刚好回想起儿时与L君一同“学习”《魂斗罗》的经历，便撞见了眼前的这个送水工。诚然，给这里住户送水的人不算太少，然而无论以前所见之人，却多少也算不得有何特点，而眼前的此人纵然其貌不扬，却也是有些格致的，和众人不同的歪戴着帽子，唇间标志性的八字胡让我想起了旧版《三国志》中的一些人，胸前的“火星水业”四个火红色的大字似乎也在极力衬托着此种不同。身旁用手扶着的是一辆虽然很旧却也擦得很干净的“双狮”女式自行车，后面是两个装得满满的水瓶。我到并不在意他要往哪里送水，只是觉得似曾相识，而一时之间竟又回忆不得，只是这样若有所思的看着他，终于和他的目光对上，又是数妙的对视，最先开口的还是他。当然，在他开口后我便记得那辆自行车正是当年L君所有，标志性的装饰物还能依稀看出，在与他对话后我也就最终确定了此事。

“我们好像在哪见过吧？我好像给你们家送过水？”他说话的时候我注意到他的嘴唇似乎很干燥，上面有很多开裂。

“我也这么认为，不过我家的纯净水是过滤的，没人送，可能是你的幻觉吧。”

“那可能我以前帮你们家开过锁？”

“我认识的人里似乎有个开锁的，不过我不确定，已经是10年前的事情了。”我试探性地问道。

“你是？”我看到他麻木的眸子短暂的放出了一丝光芒。

“他的名字叫L君，本来我以为你和他是同一个人，不过你的形象似乎不能和我记忆中的那个人吻合呀。”我并未理会他的话，自己继续说道。

听完我的话，我看到他不易察觉的轻叹了一口气。然后又恢复了刚才的平静。一番摸索后，他慢慢从裤子后面的包里摸出了一包中华香烟，准确的说是一个中华香烟的烟盒，因为在他从烟盒里拿烟的时候我看到很多烟嘴上的牌子并不一样，我记得有五牛、天下秀，其他的没有看清，估计也差不多。

“你是W君？”他把刚刚抽出的一支不知什么牌子的香烟夹在食指与中指之间，然后抬头问我道。

“……嗯……你是L君？”我犹豫了片刻还是点了头。

“那就是了，你胖了不少，看来还过得不错啊。”说话的语气依然平静，接着他点燃香烟，深深的一口吸下去，然后向天空吐了一口烟圈，继续打量着我。

“你真的是L君？”我始终还是有些疑虑，他的言谈有些沧桑，和印象中的L君显得格格不入，那样的L君曾经是一个无拘无束，敢想敢做的人，也曾经是我所想要极力模仿的人。然而我觉得这样谈话始终有些生分，毕竟十年没见，姑且认为他就是L君吧，毕竟没有人会莫名其妙到冒充他那样的人。十年之前，我刚上初中，他没有读书，就是这样，如果非要描述的话，他于我最大的贡献在于游戏，这点前面也提过了。

“就像你看到的，我有时也有些迷惑，不过我确实是L，如果你还记得我第一次带你去街机厅的话。”

“呵呵，我还以为只有我记得呢。”我不由自主的笑起来，气氛终于不再尴尬。“可能也是我的记忆混乱吧，我觉得你瘦了不少，不过也黑了不少，后面这点我是可以肯定的。不过没想到你最先想到是和我在街机厅。”

“差不多吧，过去的很多事情都没有去想了。”他再次吸了一口烟。

“我记得你一向喜欢自由自在，怎么现在也干起被剥削的事情来了？”我尽量用比较轻松的语气试图重新找到一些共同语言，不过似乎他并没有什么感觉。

“说来话长，我的水还没送完，有空出来耍吧……”看看一支烟已经抽得差不多，我才发现他的烟抽得很厉害，而他竟完全没有理会我的打趣，扔下烟头骑上车就欲离去。

“你还没告诉我怎么联系……”我急忙叫住他。

“给你这个。”他从另外一边的裤包里拿出一张小纸片。那是一张送水公司的名片，上面写着“火星水业有限公司”，下面是联系人，但名字显然不是L君，在名片背后用圆珠笔歪歪斜斜的写着他的联系方式，似乎他真的很在意这份工作，或者对于过去的事情已经没有多大的兴趣和精力去“怀念”，总之留给我的是他一路远去的身影以及后面扬起的因为旁边洗车场施工而洒落的灰尘。

对于L君这个人的了解，虽然我和他的接触是始于八八年的街机厅，然而我所知的却并不止于此。关于L君的身世也是从以前的老人那听来，据说是个孤儿，他出生之时还在文革中，原本也是有家人的，后来因为他父亲上厕所忘记带草纸，撕了语录用，被打成现行反革命，被抓去劳改，他妈自然也跑了。关于这点我是有疑问

的，撕纸这种事，又是在厕所，不应该被外人知道的，或者是自己说出去的，也不得而至。反正因为这件事，家里就算完了，那时L君两岁。再后来跟着奶奶过，到十岁时，奶奶也死了，好在文革早已结束，拿着街道上每月几元的补助自谋生路，再大些跟了街上一个师父学起了补锅的手艺，说是补锅，实际上就是修补搪瓷碗之类的东西，过去的人家基本都喜欢用搪瓷的碗和杯子，不图别的，经用嘛，补丁就是一块长条形的搪瓷片，比一般的搪瓷要厚些，贴到破的地方，然后烧化就行。我记得小时候倒是没用过补过的搪瓷炊具，只是脸盆上的一个补丁至今仍有印象，自然不是L君的杰作。初识L君其实也算偶然，当时电影院旁边的一家机厅，在我的印象中算是这个城市比较早的一家吧，至少并不曾见过比他还早开张的。正如那个年代的涉外宾馆都一律喜欢在门口竖起一个牌子，并写上“衣冠不整及闲杂人等禁止入内一样”。其他的高级娱乐场之所以自以为高级的娱乐场所，就如我所说的这家街机厅一样，往往也会有所表示。机厅的门很大，然而格局并不算高雅，即便是当时如我那样没有怎么见过大世面的屁孩儿也还是看得出来。门口用很粗的水管隔成围栏，留下一个狭小得仅容一人通过的开口，旁边坐着的是一个面无表情的老头，从今天看来就气质而言决不能算是老板的样子，然而故意压低的鸭舌帽和系得异常整齐的中山装领口之间还是透出他炯炯有神的目光，来回的注视这门里门外的每一个人。也是由于偶然的机会以及母亲大人的慷慨和深明大义，我有幸得以进入这个所谓的高科技娱乐场所。现在回过头看去，我得感谢我的老妈没有让我远离“洪水猛兽”，其实更准确的说应该是感谢那个时代。这也是我一直怀念八十年代的原因，那个时代的人们对于外来事物是不会首先去为其划清“界限”的。那是一个外国人也会引来满街围观的时代，是以万元户为终极目标的时代，即便当时并未见过老外的我也会为曾经目睹的一位中年大叔在购买四毛香烟后扔出五毛钱以及他后面的一句“不用找钱了……”弄得失眠。而另一个关于那个时代的印象在于对待外来文化时，所有人近乎疯狂的追逐，九十年代出生的一群同志是绝难想象父母带着孩子去排队买变型金刚和其他日本动漫的书籍以及周边，电影院公映的是美日最新的动画剧场版。就如今天YY各位的父母代替各位去抢购火影的设定集一样不可想象，当然，我们还有蓝猫。

回来再说机厅里面的情景，和那之后陆续出现的所谓机房不同的在于当时的机厅看来颇正规。中厅是极其亮堂的，并不曾给人阴暗的感觉。其次，那时的人似乎都很懂礼貌，或者说是比较老实，其实在外面一群倚着栏杆的小孩羡慕的眼光注视下还是颇为自得的。然而终究没有什么信心，诸如游戏也只能选择一些开发智力类，《功夫》对于我这个从小受到良好教育且爱好和平的同志是没有多大兴趣的。而出于没有完全了解之前决不出手的原则，《吃豆》这样的由于太过抽象而导致理解不能的游戏自然也被PASS。于是只有玩玩即便当时也被称为低级趣味的潜艇打飞机（姑且这样叫吧）。记得当时最吸引人的还是机厅角落里的赛车游戏框体，在那个街上除了公共汽车之外极少看到其他小车的时代，就算是那种接近八位机的简陋画面也算得上冲击，特别是方程式这种整条街都不曾知道的东西就更不用说了。闲话不少，言归正传，和L君的第一次见面就是缘起于这台赛车框体。

当时在我的带动下，街上几个刚毕业的叔叔辈同学纷纷投入到如火如荼的战斗中。我也跟着沾光，当然也就首次尝试了想试又一直未曾敢试的赛车，第一次投币，由于紧张居然直接从出币口投了进去。而L君也终于在此时神奇的出现，作为一个热心人，对L君的第一印象是好的，而后因为其出色的游戏技术，大抵这就是所谓的机缘巧合吧，之后的时间每每都会遇到L君，便越发的走得近了，当然，知道L君这个名字是在半个月以后，之前的两周，大家都更愿意呼之为“高手”。老板似乎也颇有商业头脑，于是像L君这样的“高手”便有了免费入场的荣誉，一如现在网吧里的战队。在相当长的时间里他是当仁不让的游戏通，而且由于游戏的缘故，还为机厅的生意拉了很多年轻顾客。

印象中的八八年，“冬天里的一把火”不再是时尚，在那到处充满《红高粱》旋律的一年，游戏之余，背着夕阳，一边唱着“妹妹你大胆的往前走”，一边踏上回家的小路。而L君嘴边经常挂着的“我是流氓我怕谁”、“过把瘾就死”也算对我这个屁孩儿进行了一次“人文熏陶”，多年以后，我知道说这些话的人其实叫王朔。记得有人这样评价王：“明明是对非道德现象表示忧虑，他非说你是在建立道德理想国不可，你追求信仰，他说你弱智。你呼唤精神，他说先得解决温饱。你反对物质主义，他说你世俗，反现代化。”对于当时开始涉足游戏的我们年轻一代以及更年轻的花朵们，多少拥有的这种潜意识的认同便是那时候的真实写照。毕竟，游戏使我们明白，这个世界上能够吸引他们的除了『西游记』和“洋画”外，还有很多。

转眼到了八九年，这一年的夏天是极其疯狂的，没别的事情，全国人民都在为亚运会而激动，这座城市也不例外，纵然这里隔着北京十万八千里。也就是这段时间，一直都会出现在大街小巷的宣传画、小旗开始成几何倍数增长。还有就是即开型彩票，这是一个新鲜事物。虽然说早在两年前就已经正式发售，不过对于我来说是一种体验，而对于L君则是一条“致富”捷径。对，这段时间的L君基本保持了这样一个生活规律，除了游戏、工作和吃饭之外，其他的时间一律用来撕海报并间或的捡些抠过的彩票，一天下来总是会有些收获的。当然，出于对中国首次举行亚运会的拥护以及“维护社会安定团结的责任感”，L君在“撕”上面还是颇费心思的，他的原则是：“1、海报刚贴出来的，三天之内不撕。2、凡是有盼盼形象的海报，不能撕破。3、如果海报旁边还有公安局的通缉令，则坚决不撕。”久而久之，L君竟也对全城的海报张贴了如指掌，哪里的海报先贴，哪的后贴，哪的海报到期了。半年之中技术也是见长，别人弄不下来的，L君必定是手到撕来。其实倘若换成现在，L君定是那维护市容整洁的急先锋。然后就靠这卖“废纸”的收入来支持他的游戏生活，正是工作娱乐两不误，在工作之余的激情中，L君果然打得极其卖力。此时，我早已成为L君的铁杆FANS，那时没有FANS这说，就叫跟班。

当然，所谓久走夜路必遇鬼，终于L君也有失手的时候，被逮现行不怕，L君也是久经考验的同志，靠着脸皮厚，索性一边装哭一边在地上打滚儿，警察叔叔和见义勇为的群众也就拿他莫奈何也，加上围观者中如果有一个太婆发句杂音：“看这娃娃也造孽哟。”L君就算彻底解放了。要换着是我决然不敢当众打滚的，于是经常也在围观群众中的我对L君的景仰又加深一步。而每每解脱出来，L君必定邀上我去机厅庆祝，本来离家也不是太远，于是经常同去。赶上L君性情极好又收获颇丰之时，偶尔还能吃到他请的冰棍，要说当时的东西就是货真价实，五分一根的冰棍，除了冰就是棍，决无掺假。于是数年以后看到五毛一根的“娃娃头”，顿时惊为神物。

这一年夏天，因为一款《魂斗罗》，改变了整条街，我是街上第二个拥有FC的小孩儿，老爸的关爱在那个时候是最美好的。同样是现在很难想象的一条街的男女老幼聚在一个屋子里玩一款电子游戏，我就是在老妈的鼓励下决定坚定不移的投身于“科学技术”的学习中，当然中间也少不了L君这个技术顾问的游说。于是这年的暑假，终于有了自己的机器，虽然由于全家人的茫然，不得不跑了半个城请“专家”来插视频线，虽然因为不能读D版而大骂小日本的机器质量差而改为支持国货“小天才”，不过快乐的生活刚刚开始，这一年的暑假是从家里的“机厅”到电影院机厅的两点一线中度过，当然，每天陪我的还有L君。当年并没有攻略这种东西，不过如最佳位置的发现还是始终捍卫着L君在我心中的地位，即便他的另一个传说——水下八关——并没有被我找到，然而我只会以为是自己的水平问题，断然怀疑不到L君的情报来源。

伴随着张雨生和小虎队的歌声，大大小小的街机厅如雨后春笋一般出现，虽然这两者并没有多少联系，然而的确都是时尚的象征。当然，选择的增长使得我两点一线的生活得以变化，至少路程缩短了不少，不过有一点是肯定

的，那就是L君到哪，我就跟到哪，另外他也偶尔来我家拜访。本年度的焦点是横版通关游戏，四人同乐是一种极其吸引人的模式，往往需要排队，不管认不认识，伙伴之间的相互协作是现在也极其怀念的。每每此时，L君总是能凭借他在圈子里的威望得到一个机位，然后是一群小孩儿围在他身后看他表演，有幸能够和L君一起4P被看作是身份的象征。而我有幸以L君徒弟的身份成为这种荣誉的享有者，自那以后去机厅的时间明显比花在家中的FC上的时间更多，曾经一度我甚至希望用两个100分来换取一台街机框体，不过可耻的失败了。

这一年是时尚的一年，作为全民学习英语的第一次热潮，我与L君并没有身陷其中。世面上开始陆续出现"宫廷风"、"宫廷糕点"、"御用珍品"的，它们出现在大街小巷的柜台上。不过似乎还没有影响到街机厅，只不过名片热还是有其威力的，似乎一个机厅老板有张名片便是身份的象征，至少在我见过的极多机厅老板都有这种倾向，并有一小撮人付诸实施。不过与其说是名片，不如说是广告，在一张现在看来印制粗糙的硬纸片上写上地址，一般只会发给出手阔绰的客人或者所谓的高手，当然上面没有电话号码，电话对于那个时代是奢侈品。后来一些机厅干脆写上了游戏币的价格，我最先知道两个币只用五毛就是那时。后来又出现了带发电机的机厅，作为硬件条件的象征也会当然的被写入。FC的机房开始和机厅齐头并进，这得益于D版技术的大发展，那时的感觉，玩FC的似乎比玩街机的更有钱，因为往往是些大人在包机，还出现了代调秘技的服务项目，放现在一本《游戏机实用技术》就能解决的问题，似乎那时是被当作一项职业，如果不能理解的话，可以参考网游代练，从某种意义上两者是有其相似性的，只不过年代不同，手段也与时俱进了。

那是我对于游戏最痴迷的两年，虽然热情持续并不算短。于是，我决定抽空去拜访L君并多找回一些多年前的回忆，不过显然今天是不合时宜的，我已经决定晚上给他去一个电话以决定明天或后天的行程。说来也怪，越是近的事情反而越发记不起来，可能久远的记忆往往更为美好？反正九零年以后的事情反而有些模糊，也或许是我真的老了？这倒不是什么新鲜事，现在这个社会，人很容易怀旧的。

晚饭之后的惯例散步时间，我走在公园的小路上，天气很好，顺带着和煦的微风。总之我的感觉很好，相信这两天的天气也会很好，当然也可能与我的作息规律有关，自从适应了欧洲时间，每天的傍晚我总是会很有精神，后来知道我的时差应该和法国一样。心情舒畅，自然又想到高兴的事情，自然也想到了L君，照着名片上的号码，我打去了电话。持续了大约半分钟的长音等待后，在我正要失去耐心时，电话那头传来一个男人疲惫的声音，我听出是他。

"……是……L君么？"我迟疑了片刻，还是叫出了他的名字。

"对不起，我已经下班了，要送水的话请你明天早上再打电话过来吧。"看来他把我当成顾客了，似乎是一回家就躺在床上一样，电话那头的语气给人没睡醒的感觉。

"不……不是的，你听错了……我是……W君。"我也不愿意跟他绕弯子，索性直接报上姓名。

"是你啊，有什么事么？"他的语调依然和昨天见面时一样，不能算是冷漠，但是确实听不出有什么高兴或者不高兴的情绪在里面。

"你生病了么？我本来还想来你那看看的。"

"没有，只不过刚回来，有点累而已。"

"那我就不来打搅你了，还是以后联系你吧。"

"……这样吧，后天我有空，你直接来我这吧。"

"没问题么？"

"没关系，你直接过来就是了。"

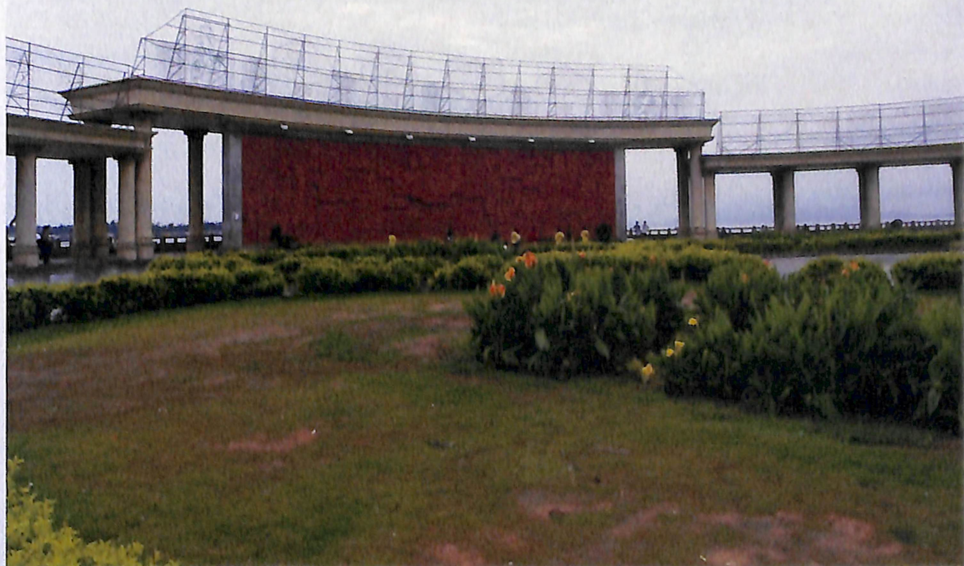
"我这没你家地址。"

"你等一下，我自己也忘记了，我找找看。"

"不急不急，你慢慢找。"

"你不急我急，我还要睡觉呢。"整个对话中间就这句话算是有了情绪，看得出来他有点不耐烦，不过语气也不算很重。匆忙记下他家的地址，我挂断了电话，甚至忘记和他说声再见。一瞬间的念头，我觉得这样冒昧的到访似乎真的有点冒失了，不过既然电话已经打了，去还是得去的。不过以白天的状况，L君现在真的过得不怎么样，靠着卖水艰难度日，人的变化真的很难说得清楚啊。就如同当年我曾经羡慕过的同学现在基本都是家道中落，待业在家，反倒是以前的"差等生"混得挺滋润。

现在什么都不用想，去公园呼吸下新鲜空气，然后回去好好地睡上一觉才是王道，说实话我最不擅长的就是跟多年没有联系的同学、朋友再见面时候的交流。然而却总是会遇到这种事情，上周也是到一多年不见的小学同学家玩，当时就他一个人，由于没话说，只能选择吃，偏偏他家里什么都没有，因为父母都是医院的，于是从冰箱拿出了惟一可以享用的东西，一罐胎盘粉和一瓶鱼肝油。联想到白天看到L君的近况，估计游戏机他那里是没有了，到时候用什么东西来打破尴尬是个问题。我努力回忆一些当年的有趣故事，作为谈资以免尴尬不期而至。说道和L君吃饭，脑海中又回想起当年和L君一起到郊区工地烤地瓜的时光，其间他还花了五毛钱买了一只狗仔准备打牙祭，被我制止，条件是把我养的螃蟹烤了。那时痛苦的选择现在都成了快乐的回忆，只是已然物是人非了。此外的一个印象是L君的车，是他师父送他的，是一辆"五羊"自行车，"双狮"是他后来买的。那车现在估计没有了，设计很奇特，最特别的是车的中轴是空心的扁长条形，把后面的尾灯拿下来，刚好里面可以放进整包的香烟。L君的习惯是在里面放上一把螺丝刀和扳手，外面塞上火柴和一包香烟。很多香烟是他自己用草卷的，所谓抽烟也是为了个性，并没有真抽，夏天间或的还放一条内裤在里面，方便随时下河的。不过那时L君除了带着我们一帮人到郊外野炊，通常不会骑车，说实话当年尚没有一环、二环只说，市区就巴掌大块地，通常还是步行的。



那句话没错，人在床上的思维往往最清晰，L君的形象就在我的思考中渐渐的再又清晰起来。第三天晃眼便到来了，以至于经过一天，我似乎心里还是没底，没有太多准备的样子。我并没有多么期待这次关于L君的拜访，以当时的想法看来多少有些心血来潮。不过我还是踏上了去L君家的路，虽然我在这之前曾不止一次的默记L君家的地址，不过一切都还是茫然。我很想知道的是游戏曾带给他的以及能带给他的东西，毕竟我和他在一起最多的机缘在于游戏，而他在我心中的地位也依然还在。虽然我知道他现在在这里送水与游戏没有太大的关系，不过或能允许假设的话……呵呵。半小时的时间足够到达目的地，然而出现在我面前的是一个高尚社区，门口貌似有安检的那种。骑车进去显然不是明智的选择，而我更迷惑的是L君叫我来这里干什么，或许他一开始就打算隐藏他的真实地址而故意搞出了这么个看似KUSO的结局吧。

冯小刚的经验告诉我，只要目不斜视的进去，保安是没有胆子把你叫住的。当然，我还没有欠扁到去把保安洗刷一番，我承认这是一个非常不错的小区，至少在我见过的社区里是最好的一个。带着越来越多的疑惑，我朝着L君所告知的单元走去。老实说，直到此时我也是始终将之归结为L君的恶搞，或许是类似于接头之类的地点吧，估计他会来接我，看看表，已经快中午了，太阳也开始灼热起来，然而我却并未感到困倦。见到时间不早，就算不让他请客招待午饭，至少得先找到他人，迟疑片刻后我再次给L君打去了电话。然而令我惊讶的是，一阵等待之后从电话那头传来的不再是之前单调的长音，取而代之的是《魂斗罗》音乐的彩铃。正在我茫然之际，电话的那头再次传来L君已经熟悉的声音。

“你来了……”听起来今天他心情不错，语调和上次完全判若两人。

“嗯，来了，其实我已经到了你说的那单元楼下了。”我始终还不确定L君就住在这里，以我的想象，一个如L君那种外形的送水工即便工作中也难得来这种社区，何况居住于此。然而似乎又是我想错了，在我匆匆挂断电话之后……

“W君，快上来，你在那站着是想等保安么？”似乎从楼上传来了L君的声音，然而我却一时看不到他的影子。

“你在哪，我没看见你。”说话这会儿我还没有把手机从耳旁拿开，不过总算望到L君站在六楼左边最高的一层阳台上看着我，一边喊一边用手示意我上去。我注意到他的穿着，虽然隔得很远，只能依稀辨认出一套白色的休闲T恤，不过这种亮相绝对不会让我再把他和民工联系起来。然而我却更加疑惑于我之所见了。

于是我只好硬着头皮往单元门里闯，我注意到此时楼上楼下已经有不少好奇的人伸出脑袋来观望我这个不速之客吧，毕竟这里太恬静了，我和L君的大声喊话纵然不会有人来干涉，然则始终会显得有些格格不入。我感觉从楼外到单元门的路真的很长，走到楼下，我靠，门居然打不开，透过门上的玻璃向楼内望去，始终找不到机关所在，就在我准备再度跑到楼外的时候，门自己开了，旁边的对话机再度传来L君的声音：“进来吧。”我承认这次拜访显得有些手忙脚乱，这都得归结于L君的惊艳现身，这种变化的冲击实在很大。另外，我在一楼的走道里看见了L君的那辆“双狮”自行车，和这栋房子显出的那种不协调使我更涌起一股怪异的感觉，这栋房子难不成会出现都市怪谈中才会有的“六楼半”这样的情节？不然我很难把L君之前的展现和他现在的这种生活环境联系起来。

没有想到十年之后的这次真正意义上的聚会，是以这种戏剧化的开场出现的。六楼上左侧的大门敞开着，正是L君目前的所在。应该说这次见面终于开始让我期待，而且他的亮相方式确实颇合我的口味，是极有个性的。当我真正出现在L君的家门前，我先前的所有疑虑都已经烟消云散。可以这样说，任何一个人，无论他的生活质量如何，只要有相同的爱好或兴趣，则你总能一眼看到他们生活中极多相似之处。我首先并没有将注意力放在向我走来的L君身上，我注意到这是一个颇为华丽的客厅，然而从有些褪色的地板上，基本可以认为L君住在这里，或者说有人住在这里是有相当一段时间了。客厅墙壁上一幅酒井法子的大号挂毯。当我惊奇于一前一后两天之内对L君印象的巨大落差时，L君满脸怪笑的迎了出来，在我还没问他是否需要换鞋之前，便已经将我拉进厅中，在靠里的沙发上坐了下来。

“你喝点什么？”L君问道。

“呃……随便吧。”

“‘随便’很难搞的，具体点，或者就说甜的和矿泉水你喝什么吧？”

“那就喝矿泉水吧。”想到前天还看到载着两罐纯净水穿梭于小区中的L君，我不自然的笑了出来。

“你怎么了？喝水都能让你这么高兴？看来你过得真的很幸福嘛，无可不笑。”同样不同的是L君一改前日的阴霾，言谈之间充满的是风趣幽默之情。在我看来，这样的L君才是记忆中的那个人，与先前的感受则是完全不同的，印象再次重合在一起。

“不是，我只不过觉得你现在的工作和我看到你的生活状态反差太大而已。”虽然有点突然，但是我其实早就想问他这个问题。

“那个么？……其实你看到的只不过都是幻觉。”

“啊？幻觉。”

“是的，其实我本不需要依靠卖水为生，不过偶尔为之，也算一种体验，二来就是当锻炼身体了。”他继续补充到，“你不觉得我的性格向来如此么，准确的说如果是以前的我，大概会穿得跟叫花子一样去银行存钱，等营业小姐发作的时候，从内衣口袋掏出十万，然后把他们经理叫出来臭骂一顿。不过现在我通常只是体验生活而已，你知道没事干其实也挺累的，因为我要拼命想我该干点儿什么，废脑啊！而且我昨天已经不干了。”

“你一说这事，我又想起当年了，去那家宾馆玩游戏那次。不过说回来，这算COSPLAY么？”我继续笑道。

“就算COS吧，你说的是那件事？……哇哈哈哈。当年可是把我笑死了。”我虽然并不惊讶L君知道COSPLAY这个名词，不过多少更了解了一些他的兴趣。

L君说的是八九年上半年的一件事，因为听说当时南门一家五星级宾馆里有最新的游戏机，所以一直就有“意向”过去见识一下。那家宾馆是涉外宾馆，在八十年代中期都还只对外宾开放的，直到八七年以后才挂出了个“衣冠不整者禁止入内”的牌子，算是间接允许国人进入，不过也颇有“华人与狗不得入内”的意思，当然这是违反政策的，不过因此能进去的也自然是身份的象征。L君偏偏不信邪，刚好也是那次运气，走到的时候看到一个老干部进门的时候被服务生拦下，当然那人是干部的事情是我们后来才知道的，反正事情是那位穿着草鞋和中山装的干部被以衣着不整为名拦住，最后是以宾馆警力对服务员的一番教育和老人的怒斥而终结，于是之后大摇大摆走进去的L君自然就没有人拦他，毕竟他穿的至少还是布鞋。我是没敢进去的，只能听L君出来交流感受，据他讲是有很多没有见过的游戏机，还有打扑克的，归结起来有些类似现在的老虎机，反正当时对外宾是合法开放的，现在看来的这些“毒草”就专用来“毒害”老外了，呵呵。据说因为举止新奇，当时宾馆里的外国人请他玩游戏，顺便合影，回来L君还因为没有收外国人给的小费而认为为国争光，兴奋了好一阵子，估计就差找块桌布染成五星红旗在老外面前舞几下了，那可是当时相当有名的一个段子。

其实我最想听的除了关于过去并不算记忆深刻确也颇有回味的往事之外，还想知道他这十年都忙了些什么？我向来认为一个游戏人(姑且这样评价以前的L君吧)，其生活状态是颇为特殊的，而机遇也是颇为特殊的，本来见过现实中的悲剧角色太多，那天看到L君差点把他也归为此类，然而却给了我一个意想不到的结局。我首先希望了解这几年他是如何生活的，游戏又扮演了怎样的角色，我认为至少他现在也还应该算是个玩家，因为坐在我这个位置可以清楚的看到电视旁边一横一竖摆放着的PS2和XBOX，而且还都是限定版，这让我倍感亲切。相信大多玩游戏的人都有这样的感觉，拥有一台游戏机的激动也不会太强烈，然而在陌生人或久未谋面的朋友家里忽然发现一台那么放着，即便他的PS2只是拿来放DVD（我就真见过这么一人），心情也是极舒畅的。

L君为我倒水的这会儿，我能够仔细的观察这个房间的布置。并不算精美的装修，以这个小区的整体水平来看，应该是房子一修好就已经配套的电视柜和其他一些简单的陈设，不能算很豪华，然而电视柜的摆设很有意思，XBOX、PS2和隐蔽在一旁的NGC，下面的DVD，看起来很紧凑，加上一台34寸的松下HDTV和一套音箱，客厅的重点都在这。等一会儿应该有机会和L君切磋一番吧？我这样想到。

“你的水。”这会儿L君把水端过来了，我注意到那个熟悉的杯子。

“这杯子你还留着？”那是一个做工精美的红色陶瓷杯子，上面有黄色的彩釉写成的“万寿无疆”四个字，那是九四年纪念毛泽东诞辰一百周年举行的一次街道象棋比赛的冠军奖品，也是L君那几年惟一的一个荣誉。

“我一直收着的，前几天无意翻出来，刚好你要过来，算你运气吧。已经很多灰了，我洗了好一阵才算弄干净。”L君调侃到，此时已全然没有了前日的那种忧郁的气质，看来生活中的他也是一个游戏高手。

“我没想到那么久的东西你还留着，也是我们还在一起玩的最后两年了吧？”我确实对这件事有点惊奇，因为在我的印象中，L君不是一个注重形象的人，要不他当年不可能在大庭广众之下打滚儿。

“先不说这些，听点音乐，休息一下，等会我请你下去吃饭，回来慢慢聊。”说着，L君走向电视，打开了音箱，喇叭里传来一阵阵的交流声，那是二叶あき子的“赤とんぼ”，童年时经常听的一首童谣，中文名叫“红蜻蜓”。算是中国最早翻唱的一首日文歌曲了吧，L君后来告诉我这个版本的日语原声全国拥有者不超过十个。

“好……啊。”我答应他道，顺便再次不自觉的浏览着这个客厅。

“说实话，这十年基本没有跟以前一起玩的朋友见面了，还记得我们四天王么？愚、侨、跟、独啊？”这是一个熟悉的词语，正是当年我们被别人冠以的称呼。

所谓愚、侨、跟、独是当年我们玩得最好的四个人的绰号，“愚”是我们中间最大的，然而也是最不开化的，往往一个币投进机器，还没把摇杆摸热就GAME OVER了，然而最关键的是不管玩多久，他始终不见长进。“侨”是一个白化病小孩，因为头发眉毛都变白了，扎一看像是外国人，于是便有了侨民的称号，加之脑袋转不过弯，曾经因为帮一个老板守铺子还和人打了一架，用我们这里的话说就是脑壳“侨”。“跟”是我，大概是经常跟在高手屁股后面转的缘故而得名吧，“独”就是L君，那会儿玩游戏的还是喜欢拉帮结派占机位，或者有以对战输赢来抢机位的，惟独L君是不搞这些明堂，从来都是独来独往，极为潇洒。四人之中，我与L君关系最好，另外两个似乎是他人牵强附会的。



记得机房中最活跃的时期正是游戏从地上转移到地下后，先后还出现了所谓钓币之类的技术活路，玩家之间下来纷纷交流偷币心得，想来当时的这种行为和心态应该和现今的网游外挂类似吧？倘或而今街机依然兴盛如前，估计就会有游戏杂志大声疾呼“保护商家合法权益，坚决抵制钓币偷分”了吧。只不过当时的东西基本没有什么技术含量，还要提心吊胆防老板，不过以当时日均零花钱五毛的我还是可以不用把心思用在这上面的，而作为有撕纸这一“第二职业”的L君来说也还是可以承受的娱乐，至少L君的潇洒是持续到了亚运会结束后三个月。故而我们二人的组合在附近机房还算清高，不屑于与一帮“鸡鸣狗盗”之徒为伍，偏偏那时候的玩家都极其喜欢交流，诸如偷币钓币这样的“知识产权”也是乐于转让与共享的。我还记得中间一个叫“一只猫”的人，比我大不了多少，专门擅长制作各种工具，而且其还经常鄙视投币玩游戏的人，以为那是没有出息的表现，当然他是被附近机房老板远近闻名的，故而在其家长来抓现行的时候，老板们也是乐于坦白交代，从不庇护的，换做是我就是决然不同的光景了。

那时候的主流类型变成了格斗对战，这是相当合小屁孩口味的，自从一部《少林寺》一直到后来的《射雕》，武侠题材就成了屁孩儿们YY的对象，当然我也不例外。经常会作些木刀木剑之类的东西，翁美玲的不干胶也从老姐那勒索了不少，现在还有珍藏。而恰在此时出现的格斗游戏，我记得没错的话是《街霸》，迅速占据了各大小机厅中的黄金位置。对于老板来说，这种吃币率极高且循环极快的机器也是极易受到欢迎和推广的。所谓的大众娱乐，更多的年轻人因为精力旺盛和无法发泄而被吸引进来，当然，真人PK的几率也大大增加。每当出现这种情况的时候，老板总是第一个冲过来甩下一句“你们出去慢慢打完再进来。”这就是当时机厅的生存状况，那样的情景只有两年前偶尔到郊县去的时候在当地的机厅再看到过一次。换做现在是很难适应那种游戏环境的，就如同现在再去吃十年前菜谱上的食物总是不会有好吃这种概念，然而对那个时候的回忆依然是美好的。不过当时的斗殴和现今不同还在于确实只是发泄，打完了马上可以继续回去切磋，换做现在，估计会去叫帮手了吧？那时叫帮手应该还是比较可耻的事情。反正我没听说过十年前因为游戏闹离婚的，那就是人的心理状态不同，游戏在当时的相当一段时期和其他娱乐并没有两样，在被妖魔化以前是相当阳光的东西，也经常会有男孩子带着妹妹（是真正的妹妹，现在的独生子女是极难体会到这种感觉的。）去游戏厅，一样可以其乐融融，而不似如今一众男生带着GF进入PS2机房，让MM在一旁呆看，确是无趣得紧。

而回想当时的L君，也算得机厅中的偶像，因为他总是紧跟游戏发展的潮流，或者说是带动着机厅中的潮流。就如同他“发明”了《圆桌骑士》中档这个操作我便始终没有学会，于是越发的崇拜，即便后来知道这个操作是游戏本来就有，也还是认为技术方面的天才的确L君是最高的。而与其他大多数机厅中厮混的人不同，L君并没有放弃TV GAME，他总是有这么一个圈子，能够从“有钱的朋友”那里借到FC以及后来的MD，当然也包括来我家的。文字类游戏是在他的带领下所了解的。这中间也还有个故事，当年机厅曾流行过一个游戏，街机版的《吞食天地》，也就是没有马超而多了一个光头魏延的那作横版通关的三国游戏。当年的火爆也是如今很难见到的，而那个时候挂羊头卖狗肉的FC卡带开始出现，其中就有这么一款《三国志～霸王大陆》，老板亲口告诉我这款游戏和街机是如何的一样，拿现在的话说就算是“完美移植”，然而天真的我居然没有试一下就拿回了家，事实上我健忘与爱冲动的毛病也是拜游戏所赐，以至于以后买游戏经常忘记找钱就拿着游戏跑掉，可恶。再回过来说这款“完美移植”的《三国志》，确实是我所没有接触过的游戏类型，我曾经一度还未曾怀疑老板的话，通过几个版本不同的传言，试过自动度过一年，也试过反复的选择第一项（当时不认识假名，更不知道什么是开发、什么是增兵。），总之，战斗画面没有出来，倒是莫名其妙的通关了若干次。搁置数月之后还是在L君的指点下才真正了解游戏的世界观，而也是那次

我才知道L君原来懂日文(虽然只是连蒙带猜。)

真正对于游戏的深入研究在于九十年代初期，通过L君获得的一本《电子游戏一点通》在当时来说就是圣经一般的东西。虽然系统的购买游戏杂志已经是97年以后的事情，然而我始终认为这本书是最好的，不是因为内容，而是目前为止，以当时拿到书能反复“观赏”一年以上的读物确实堪称经典。后来也曾一度痴迷于外星科技公司的改编中文RPG，才开始逐渐对攻略一词熟悉起来，当然这一切离不开L君的启蒙。若不是有L君这个当年心中的正面教材，现在的我估计也无法理解游戏产业化的趋势以及电子竞技体育项目这个东西了。

总的说来，就是这个年代以后的游戏是多元的，夜总会的出现，游戏也有了高低贵贱之分，大抵一些平民游戏是入不了新潮青年的法眼了，只是兴趣依然还在。此外，曾经占据公园一角的电动木马开始进入方兴未艾的麦当劳等洋快餐店，当时也是被归入电子游戏一类，而且是相对于“毒草”的街机而被推崇的，一如前些年的学习机之于FC。此时的国内游戏，传统街机面临了PC游戏的第一次冲击，先是沙丘，后来是金庸热带起的台湾武侠游戏掀起了一股不小的旋风，某神作似乎就是这时候深深植根于群众心中的。机厅里也开始充斥着大人的BP机呼叫声，大一点的人开始用BP机邀约玩游戏，这段时间的经典段子是卖啤酒瓶子回传呼，不过回传呼的我没见过，倒是真见过卖啤酒瓶换游戏币的。此时L君倒是轻松了一阵，因为我和他都沉浸在另一种娱乐中，全民疯狂的呼啦圈，可惜之后搬家了，不然倒是有极大可能和L君共同见证跳舞机的辉煌。也是这时开始，以炒股带动的一股风气，整个社会开始变得浮躁，游戏似乎也开始了它的浮躁，随着家用机的强势，街机的地位正在丧失，最典型的例子就是SFC机厅的数量开始超过街机厅，操作技术似乎不再重要，动作游戏被RPG取而代之，包机开始成为时尚。不过历来另类的L君并没有受到任何影响，照样按部就班的玩着他自己喜欢的游戏，经常挂在嘴边的话变成了“不管黑猫白猫，能捉老鼠的就是好猫。”，一部《秋菊打官司》后，切磋不叫切磋了，叫“讨个说法。”当然这种说法并没有流行开，还是“红摩、白摩”这样的名字更经典一些。鞭炮声少了，节日的气氛不再浓烈，一切都在悄悄的变化，尚未来得及变的只有L君和我的游戏心。

听着六十多年前的音乐，的确增添了不少怀旧的气氛，不过我还是回到现实中。已经中午，L君叫我准备下楼吃饭了。时间就是这样，你真要想点什么事情的时候总是显得特别快。在门口磨蹭了一会，L君从里面出来的时候，手上还提着一个皮箱样子的大包。我先自慢慢朝楼下走去，不时停下来等着他的脚步。

“你觉得《WE8LE》怎么样？”我不知道L君是怎么在时隔十年之后知道我现在喜欢玩实况足球的。

“那个么？我最近也玩得少了，实况足球的乐趣还是要真人对战吧，毕竟这里联网不现实吧。”联网对战的实现确实对中国玩家刺激不小，关键还是玩不到。

“看来你的看法和我差不多，我也觉得游戏就是要对战才有意思，现在的游戏能同乐的太少了。”其实这样的问题不见得L君有，几乎每次和一个新认识的TV GAME PLAYER都会谈论的话题，交流确实是而今极多游戏所缺乏的，相信也是网游大行其道的原因之一，而可悲的是大多数的MM玩家都被网游拉走了，我是向来不抵制某一种游戏类型的，当初没有投身如火如荼的网游奋斗主要还是因为对网游的系统的不认同，作为完美主义者的我多半不能满意。不过多数人还是乐于接受这种“新”事物，于是所谓的随大流自然就难以免俗了。

“L君，你玩网游么？”既然想到了这个话题，就当作路上的谈资吧，不知不觉已经又走到了单元门口。

“我一般玩国外的，梦幻之星之类……”

“内测的时候我也有玩那个，做得确实不错，我就喜欢那种团队合作的感觉。”

“差不多，可能是制作的理念不同，国内的人比较喜欢PK吧，我是对那个系统不来气的。”

“单机游戏呢？除了实况？”

“你知道的，战略类是我的最爱，你还记得当年我们一起通宵战《三国志3》的情景吧，现在居然已经出到10了，时间过得真快啊。”

“我也在玩那个，不过碰得比较少，倒是觉得《信长野望》做得越来越有味道了。”

“你是说全3D地图那个？”

“嗯，一整张日本地图，希望《三国志11》也做成那样吧。”

“对了，今天中午吃什么？”L君岔开了话题，其实我也真的饿了。

“随便吧。”老实说我对于这类问题向来不知道怎么回答。

“随便很难搞的，具体点吧，中餐还是火锅？”

“中午就不要吃火锅了吧，随便吃点家常菜就可以啦。”

于是我和L君走进了这家“有间餐厅”，放十年前我会认为这个店的名字颇有创意，不过现在只能认为是一种恶俗，十年之间，人的价值观的确改变了不少。坐上桌子，话自然又要多起来。

“记得第一我带你去吃麦当劳么？”L君的这个话题是我意料之外的，直到半分钟的回忆我才想起这档子事。自从洋快餐被归为“垃圾食品”后便极少问津了。

“记得啊，不过应该是你请客，我出钱吧，呵呵。”

“当年你们班还展开了一个抵制洋快餐的活动吧？我到现在都没弄懂原因是什么？”

“其实当年班主任是那样认为的，大意是洋快餐那些东西家里都能做，而且便宜很多嘛，没必要去烧包。不过宣传抵制游戏的也是他，而且当时发动全班相互揭批检举，搞得有模有样，我就是那时候被‘叛徒’出卖，光荣就义的。当时还从我身上搜出了几个游戏币，全班通报后，游戏币被教导主任华丽的扔进茅坑了。”服务小姐过来倒茶打断了我的话，接过杯子我继续道：“说来气人，那事过后，又是‘叛徒’爆料说我去上厕所的时候有想把游戏币捞上来的举动，我靠，又不是二百五，犯得着跟个币较真么？没办法，那时候犯小人，所以我谁也没提这事，包括你，现在无所谓了。”听完我的话，L君笑得前仰后合外带敲桌子，差点没把保安招来。

“难怪那会你一直窝家里不出来，难道TV GAME不算游戏吗？老师不管？”

“其实班主任家访的时候我就拿俄罗斯方块搪塞，美其名曰‘益智游戏’，没办法，我们班主任是土包子，虽然天天骂游戏，然而却基本没怎么见过，所以被轻易蒙混过去了。我没有想到的是若干年后还真有人以学习机的名义来卖FC。”

“说来，那会儿要抵制的只是电子游戏吧。”

“对啊，我们校长就找我谈过话，他让我用七巧板代替电子游戏，不过没有成功。”

“你还好意思说，当年你的七巧板还不是我帮你做的，再说，你们校长貌似不是鞠萍姐姐吧。”

“现在已经不是姐姐了，不过还是没想到她居然还在努力装嫩，我这么说不是骂她哟，是事实，好像中国的少儿节目主持就得装嫩。”

“你没想到的事情估计还多，等吃完饭回家我给你看我的收藏。”L君神秘兮兮的说道。

“先生，您的菜点好了么？”我们的谈话被餐馆的服务小姐打断。

“就这些吧。”L君把菜单递了过去，我并没有注意L君是什么时候写完的，不过我知道他从来不会客气的让别人先点菜。“我们不要啤酒。”看到一位可爱的啤酒推销小姐从身边走过，L君以其特有的幽默方式和女孩儿打了招呼，女孩儿回头一笑，L君也笑了，L君还是没变，还是喜欢借题发挥。

吃饭这会儿倒和平常不同，或许是从小养成的习惯，L君吃饭不喜欢细嚼慢咽，然而又爱说话，当然这也是我乐于和L君相处的原因之一，因为十年之前我便受他影响了。

“说说这些年你都在干什么吧，我很想知道关于你的事情？”我再次提出我事先准备好的问题。

“你怎么会突然关心我的，而且那天那么容易认出我，我当时可是‘微服私访’，呵呵。”

“理由嘛，我记得好像告诉你了，你这几年怎么过的，或者说除了游戏你应该还干别的吧？

要不然你现在的房子怎么买的？这房子应该是你的吧，而且看你平时过得蛮轻松的。”

“这个啊，你认为我是很笨的那种人吗？其实你也知道我一直都很聪明，除了撕纸我还是会干点别的，呵呵。”说着L君又笑了，我也笑了。

“你现在的工作是什么？我相信你肯定不是送水工，你自己也说了。”

“我告诉你那是遗产你信不信？”

“遗产？”

“嗯，我爷爷的遗产，算是我爷爷吧，他当年在国外，后来回国探亲的时候找到了我，中间有很多事情说不清楚，总之很戏剧化就是了，我现在都还在怀疑他是不是认错人了。”L君说着喝了一口水。“然后你就看到了，现在我有了房子，生活还算轻松，经常出去‘体验生活’，也是闲着没事，我觉得有些时候比玩游戏有趣，其实游戏中我们追求的也就是这种感觉，特别是角色扮演。”

“你圆满了。”这是我的口头禅。

“谈不上圆满，我的目标还是去日本，玩了这么多年游戏，不去那边看看还是缺点什么似的。”

“我没你那么远大的理想，我说你怎么不找个GF啊？”

“质量啊，质量是个问题，我不是没见过，你也知道GF这种事情最好有共同爱好。不过爱好游戏的MM是什么样子你应该比我心中有数，看看你的体形。”

“然而我很奇怪你为什么没有长胖？”

“你不觉得我有甲亢么？就是光吃不长的那种。”这句话我也分不清是不是真的。

“那我能理解了。”

“吃好了么？”L君又是突然话锋一转。

“什么？”我茫然的望着他道。

“我已经吃完了，看来你还得加油啊。”

“为什么我没有看到你吃东西？”这不是夸张，我确实没注意到。

“相信我的速度，被你看清还能是我么？最近我吃饭的速度越来越快了，呵呵。当然，还是长不胖。”

“老实说，你不会大便干燥么？我是想说你就不打算喝点汤么？”貌似我有些关切他的身体状况。

“汤这种东西就是用来养尊处优用的，对我没有任何作用，有胖大海泡水就足够了。”

“胖大海吃多了有副作用啊。”

“然而你不觉得那些副作用都正是我所需要的么？”

“你指什么？”

“比如吃多了会拉肚子，你不是怀疑我可能大便干燥么？”

“好吧，打住打住，我服了你了，吃饭时间还是少说这些吧。”说话这档，桌旁的服务小姐露出了尴尬的微笑，然后我把头转了过来。

在我的磨蹭下还是吃完了午饭，不过据L君说比他平时的标准时间慢了将近半小时。回去走的是另外一边的小路，路上有经过一家游戏店，L君驾轻就熟的走进里面的一个柜台，我也跟着进去，貌似老板的一个中年男子拿出了两张碟，我看到一张是WEM小组的《WE8LE》汉化版，还有一张没看清楚，不过我看到L君打开了出门时带着的那个皮包，居然是一个大号碟包，估计里面至少有三、四百张游戏碟吧。而且看老板的态度，他应该是这里的常客。回去的路上也就顺便聊起游戏店，原来L君在九八年以后还开过一段PS店，看来他的“发迹”就是从那时开始，总算找到这么个正面教材了，虽然还算不上阔少，然而在我见过的游戏人中算是最惬意的一个了。回到L君家中，已经基本适应了这里环境，这次我换上了拖鞋。音箱的音乐从新打开，这次是Kiroro的《长久》，也就是被刘若英翻唱为《很爱很爱你》的那首，关于L君对翻唱歌曲原声的收集我从很早就有领教，比如那首Nolanse组合的成名曲《Sexy music》，直到多年以后听到，我才确信就是L君所告知的《冬天里的一把火》原唱。



“我还没参观你的房间，另外你刚才好像说要给我看你的收藏，那是什么？”我记起了午饭时的对话，于是问道。

“看来胖大海这东西果然说不得，我先去趟厕所，你慢慢看。”L君没有理会我，径直朝客厅另一头快步走去。

“那你现在这是干什么？”看着L君来回穿梭于客厅和卧室之间，我不免好奇。

“拿书看啊，难道你上厕所不看点什么吗？”

“看是要看啦，不过用不着那么夸张吧。”此时停下来站在我面前的L君手上捧着的是足有半屏显示器厚度的《游戏机实用技术》和《游戏·人》，书的最上面还放着一个玛纳斯的手办。

“我有夸张么？你知道进了厕所再发现什么没拿就晚了。”

“你还是那么另类。”很难形容我当时是什么表情。

“不说这些行么？你可以去慢慢参观了，等我爽完给你看我的收藏。”

“说到收藏，你不会是指当年的那些贴纸吧？”

“不是，不过那些东西我都还留着。”

“圣斗士的我也贴了整整一本，还跟资料集一样都有说明写在旁边。”

“还有那种照片，翁美玲的那种黑白照片，当时觉得很有收藏价值，我还留了一些，不过现在看着跟遗像一样。”

“你别说，翁姐姐的还真成了遗像……”

在目送L君入恭之后，我也只能去参观L君的卧室了。这个卧室布置得极其简单，色调是单一的白，只能透过巨大的落地窗投进的阳光感受到更多其他的颜色。靠门右手边是一个巨大的书柜，举目望去，不用细数，就能辨认出满柜子的游戏杂志，柜子最上面是排大小不一的手办，让我奇怪的是没有任何高达的作品，然而都是正版这点倒是能从手办的质感看出。不过在一堆“猫耳”与“女仆”的簇拥下却显得格格不入的横着一艘定远号的铁皮模型。不过确是别样的风景，倒也不失协调。中间靠墙摆着一台电脑，旁边杂乱的放着圆珠笔、便签纸、面巾以及一筒打开的尚未吃完的品客薯片。旁边的柜子上放着打印机和两包貌似没有用过的空白刻录碟。当然，还有床，这时我看到床上似乎睡着一个人，准确的说是透过盖得严严实实的被子透出的人形“生物”。我确信是一个活人睡在那，是谁我不知道，不过绝对没有掀被子看看的“勇气”。

“啊，对不起。”希望他睡得不是很熟，我在想为什么L君没有告诉我，或者他的GF自己有钥匙，在午饭那会儿回来的，我不敢肯定。

然后我又轻轻的关上门，退到客厅。静坐一番后总还是想再进卧室看看，于是便来到了厕所门口。

“L君，你床上睡了一个人啊，我进去不太好吧。”我隔着门上的毛玻璃问道。

“人？在哪里？”我估计L君当时确实肚子痛得厉害，加上还要找书，所以就算进过卧室也不见得看清楚。

“你床上，还盖着被子。”

“那个啊，是我老婆啦。”

“你……老婆？那我中午问你你怎么没承认？”

"因为是我自己做的，没关系的。"

"你自己做的？"

"嗯，用被子和抱枕叠的，还做得像吧，我睡觉总得抱着点什么才有感觉呀。没关系，你放心参观，我这房子安全得很，不会出意外的，而且那个是DOA沙排的抱枕，可惜不是原版……"

心里有了底，再次回到卧室，首先要看的就是沙排抱枕，当然沙排在大多数男性玩家的口中还有另外一个名字，不知道L君是否知道。成品的确要比网上看到的图片震撼，不过还是不如真人舒服啊，不知道他怎么想的。虽然他在我面前进行了充分的准备，不过意外总还是会发生，而且往往是最重要的东西最容易被忽略，但L君恰恰又是这种性格。就在我认真的把玩一个麻幌的手办时……

"我忘记拿手纸了。……W君，听到没有？快来帮我。"L君在厕所里声嘶力竭的叫道，显然他之前叫了我不止一次，然而我直到现在才听到。

"那你平时忘记又是怎么做的？"我迅速跑到厕所门口确认他的状况后又再次迂回于各个房间，终于在角落里找到一卷剩下一半的，给他从门缝里递了进去。虽然有点好笑，不过会想起来似乎L君的家族有不带手纸上厕所的传统，记得前面提到过他老爸就是因为这事被批斗的。"而且，你应该说快把纸拿来，而不是快来帮我，你这样说我的感觉会很怪。"我补充到。

"我可以不回答这个问题么？"L君在里面笑道。

"当然，我只是觉得平时你从厕所出来面对的这么大一块没有窗帘的落地窗，如果不小心被对面的小朋友看到就不好了吧，而且你那时应该会有一个比较个性的造型吧？"我再次被自己的话给逗笑了。

"好，不说这些，我马上搞定，你继续参观。"

"我看到你书柜里有不少《FAMI通》和《电玩志》，我那里只有《游戏机》和《电软》，另外我还看到以前的《电玩集中营》，真的很怀念啊。"

"《电玩集中营》是本好书，我也是后来淘到的，现在想买也买不到了啊，我觉得那个时候的游戏杂志才是王道，现在的……都不来气了。"门后传来L君的"嘿咻"和冲水的声音，然后门开了，L君红光满面的出来，当然还抱着他的书和玛纳斯。一边埋头整理皮带，一边对我说："其实早年还有一本《电玩迷》也不错，不过那时候我都没看过，自然就没你的份了。"

跟着他回到卧室，L君从床底下拖出一个大纸箱，箱子应该很重，因为L君的样子似乎很吃力。打开箱子，里面居然也是一些游戏机，不过我一眼就看出是国产的。其中最醒目的要数一台PS版FC主机，就是把碟盖改装成FC卡带插槽的那种，样子很粗糙。

"如何，够有民族特色吧，其实还不太全，比如最近出的那个PS2版的俄罗斯方块机我就没买到，你可以帮我留意一下。"



"事实上我从一个网站上看到过全套的，那些图片不会是你收集的吧？"

"非也，应该是网上的在先，我看了之后才开始真正收集的，和以前的一些诸如学习机比起来，这些机器要逆天得多，也更有收藏价值。"

"原来你是这么认为的么，看来你的业余时间果然花在这些东西上了，还是中午问过你的，关于结婚，你有三十了吧，和你一样大的人估计就你和我有共同语言，我是很期待你在这方面给我做个表率的，老实说我没经验，所以急需参考。老实说我身边玩游戏的没有一个有正儿八经GF的。"

"其实我早就悟道了，只不过那时候你不在，我的格言是，'玩游戏就不要玩女人，玩女人就不要玩游戏。'你不要这样看着我，这个玩女人只是为了读起来顺口，和你想要表达的那个意思差不多。"L君再次拿出他的看家本领。

"这样啊，我还以为你的人生观已经转变了。"

"倒也不是，你知道中国未来会有三千万光棍的，况且我是死死团员。"

"死死团？"

"情人去死去死团。"

"略有耳闻，你经常去某网站？"

"知道就行了，不要到处说，本来今天还有几个以前的兄弟要过来的，不过都有事情。"

"说来我也很想见见他们，现在都怎么样了呢？"

"小白现在在纽约，混得不错，我最忘不了他的就是那次我和他抢玉米棒的事情。"

"就是把玉米棒扯断导致你撞到窗户铁杆头破血流的事件？"

"嗯，不过他事后来看我，还给我买了一斤软糖，而且后来我玩乒乓球的时候也不小心把他的头打破了，算是扯平，那以后我们关系就不错了。基本上他每年回国还会来看我，等你回去的时候我把他个人网站告诉你。另外还有那个比我大几岁的老罗，那人的运气真好，九四年挪用单位一万元公款炒股，结果因为钻了法规漏洞没有被抓，单位怕他不还钱，一直没开除他。结果去年单位倒闭，他还清欠款还一次性拿到了几万块买断工龄，接着又是社保新政策，他的工龄占了不少便宜，又没小孩儿，现在小两口过得挺滋润，上次去电脑城还看到他们两口子在挑PSP。"

"看来这个社会确实很奇特，运气很重要我也承认，然而你说小白被乒乓球把头打破了？"

"不，我不小心把球拍扔过去了。"

"还是你强，你确定不是报复？"

"下意识的，当时去打球不是流行扔球拍占桌子么，他跑太快了……"

"不过似乎现在始终没有像样的乒乓球游戏吧，可能是动作捕捉的问题吧。"

"也不是啊，以前雅达利上的那款乒乓游戏就有点意思，简单有趣。而且现在也还有真正的乒乓球游戏嘛，就是福原萝莉'主演'的那个。"

"福原萝莉？"

"就是福原爱嘛，不过《桌球一直线》是用来看的，然而总体说来这萝莉长得一般，只是有点可爱而已，小日本就是变态。"L君又来了个经典的结束语。

"我这边有联系的以前的朋友就少了，搬家那会儿家里还没电话，后来就找不到大家了，那天见面也差点错过。"

"上次我看到你们班那谁，就是成绩特差家里还特有钱那人。"

"你说T君？"

"对，就是他，有几年了，他居然还认得我，我记得没和他见过几面。"

"怎么了？"

"他问你的情况，说很感谢你那次举手了。"

"举手？"

"不是说当时你们班主任要劝他转学么？然后搞了个'全民公决'，当着他父母的面问你们愿不愿意给他结成一帮一对子。要说你们班主任够阴险的，居然事前打招呼让你们都不要举手。"

"那会儿感觉不出来，我并不反感这些，只不过他是气功爱好者，那时候只要下雨在教室做广播操，他肯定带着我们'发功'。"

"那我先汗一个，不过当时你怎么就敢举手

呢？”

“其实他给我们打‘预防针’的时候我睡着了，后来T君的父母进来，听见班主任问了一句‘大家愿不愿意帮助他？’，就习惯性的举手了。”

“你真强，后来没被穿小鞋？”

“还好换人了。对了，T君情况如何？”

“现在不知道，不过那会儿据说他父母都出车祸死，还好因为你当时给了他鼓励，所以他没有消沉，你看你又挽救了一条生命，你真伟大。”

“还好啦。”我挠挠头。“说来他老爸那会儿好像是人民商场的经理耶，当时不懂事，只知道家长会的时候好多家长都在私下议论，好像都挺羡慕的。没想到后来居然出这种事情……”

一边谈着一边继续参观，其间又谈到很多过去的回忆，诸如L君当年背着我妈带我去看人体摄影展，也聊到了贾大师的《废都》。不过终于还是又聊了回来。

“你准备就像现在这样过下去？真的不打算结婚？”

“老大，这已经是你今天第三次问我同样的问题，我极度怀疑你在过去的一些日子是否受过什么刺激。”

“我只是想学习一下，比如用游戏追MM的话怎么样？”

“传奇可以，找个看得上眼的MM还算容易，听说一套极品装备可以搞定，至于其他的我绝对没经验，比如看电影，如果我带MM的话也就直到看看宫崎骏系列，然而国内没有。港台的不喜欢，星爷的也恶俗了，内地就冯导的片子还能看看，不过似乎泡MM不行。”

“这我倒没注意，我记得当年我姐和我姐夫约会第一天看的是《焦裕禄》，所以关键还是个人感觉，到位的话就算看《地道战》应该是一样的效果吧。”

“这个我倒没听说，现在未婚享受已婚待遇的还少么？倒是你以后打算干什么？”

“我嘛，该干嘛干嘛吧。”

“你干脆来我们这当保安吧，我看你的身材蛮合适的。”

“为什么我要当保安？”我被突如其来的问题搞得糊涂了。

“保安很丢脸么？我刚来的时候还当了一个月保安。”

“在这儿？”

“对。”

“为什么？”

“因为这里的保安太势利了，我头天来的时候可能衣冠有点那个，头次出门就被挡住了，然后我就干脆说我是来应聘保安的。”

“再然后呢？”

“我成功了，当然一个月后交水电费的时候被认出来了，后来其他保安就再也不敢乱拦人了。”

“我了解，我今天进来的时候就没人刁难。”

“是吧，其实我觉得这种事情可以做成游戏的。”

“游戏？”

“对，那种小游戏嘛，考反应的，你玩过太鼓达人没？”

“玩过。”

“和里面那个石头、剪子、布的有点类似。”

“说明白点？”

“我的想法是这样，玩家控制保安，看到有人经过门口可以选择拦或者不拦，不拦的话如果是小区居民则加分，如果是闲杂人员就扣分，如果是贼就再扣。拦住来人则看来人是否了亮出证件，如果拿不出可以选择打倒之类的，反正其间速度很快，一定要有很强的反应能力……”

“你的想象力真丰富，然而我觉得这样的话会堕落成民工游戏吧，当然，我没有任何侮辱民工的意思。”

“民工怎么了？《传奇》不就是“民工游戏”么？不是照样火么？你不知道二十一世纪是民工的世纪么？”

“这个……谁说的？”

“雪村，你听说过的吧，就是那个‘俺们那疙瘩都是活雷锋’。”

“你……你唱得不错，有练过？”

“谢谢！”

“然而，你觉得这样整天就和游戏在一起快乐么？我是说GF总还是有游戏所不能代替的东西吧，即便是快乐也应该不一样，你觉得呢，老实说我还没找，不过我还年轻，你不一样啊。”

“你是这样认为的么？如果你是指不能替代的话，我觉得游戏基本都有的吧，你知道我指的是什么。”

“好吧，算我没说，你现在的心态和以前没有多少变化，我感觉很不错，虽然我也为你担心，不过我还是觉得你能解决好自己的事情。”

“你是指被卷么？”

“好了，不说这些，战一局实况吧，你不是说你还算不错么？让我见识一下如何？”

“没问题。”

继续一唱一和，要说实况确实是个好游戏，只要有对手，绝对是打发时间的好东西，所以PSP购入计划也因为这个被搁置了。L君的怪癖和我一样是没有想到的，那就是改球员的头标，而且据说是因为和日本人战斗过的原因，养成了每次调阵型都要十分钟以上的习惯，免不了被我唠叨。

“你平时看球赛么？”总算又有一个新话题了。

“看啊。”这个答案倒是不出我的意料。

“央视还是地方台？”

“星空体育。”

“那是什么台？”

“貌似国外的，还有ESPN，我最喜欢看英超，这两个台有个好处，就是只要有球赛，即便是录像也会把所有场次全放完，看着比较过瘾。”

“你怎么办到的？”

“录像啊，电视台的录像，我只管开电视。”

“我是说ESPN，国内最多是转播吧，你怎么收到这个台的？”

“如果你刚才细心一点应该不难发现东边阳台上有两个锅盖的。”

“你居然装了锅盖？还两个……”

“一个收港台节目，一个收国外的，可惜日本只能收到NHK，不能第一时间看火影啊。好在接收器可以一次接八个锅盖，本来打算在另外一边阳台也装一个的，还是作罢了。”

“为什么？”

“因为西面的信号基本是成人台，有害健康，而且会审美疲劳的，特别是你这样的小朋友还是不要看，我都不会看的。而且两个阳台都装上的话，就没有吹风的地方了。”

“哦，你什么时候这么正直的？”

“我一向很正直。”

“装锅盖没问题么？没人举报你这个收看‘敌台’的特务？”

“我这里就隔壁那家人能看到我的锅盖，有人举报肯定就是他们家，没事的。”

“好吧，老实交代，你还有多少货没抖出来？”

“没有了，就这些，不过有NHK的话可以看红白歌战还是很不错的。”

“今年的红白我有看录像，长山洋子姐姐超萌啊……”

“我喜欢坂本冬美的《播磨的渡鸟》，不过似乎他和长山是同岁，然而长山貌似漂亮得多。”

“就是。”此时客厅的挂钟适时的敲响，一阵钟声后，指针停到了五点。

在L君的提议下，我们决定到楼下转转，晚上喝点小酒打发时间。在学校和同龄人交流够多了，我觉得我还是更适合和比我大的忘年之交打交道，一如早年的我喜欢听老人讲旧社会的黑帮故事，你可以说我怀旧，也可以理解为我的心理阴暗。天上不知道什么时候飘起了细雨，晚上于路边小店中的这顿饭较之中午的规格更多了些江湖味，随不曾大碗喝酒，大口吃肉我还是会的，既然主人如此豪爽，我又何必拘谨呢！只记得那天晚上我与L君谈了很久，谈了很多，大家都很高兴，虽然我已经记不清究竟说了些什么。我已经很久没有喝过那么多白酒，虽然那酒不是什么好酒，也不是很多，我依然醉了，醉得很惬意。正如比古清十郎所言：“春观夜樱，夏望繁星，秋赏满月，冬会初雪。”，这座城市没有樱花，因为严重的污染而弥散开去的黑云之下自然更看不到什么繁星、满月，而雪也是十年之前的回忆，正是我与L君分别的那一年。然而我依然觉得那样的酒是极其好喝的，不为别的，就冲这特别的结局。

第二天早上……我想应该是与L君见面后的第二天，准确的说是中午，迎着阳光，我睁开眼，睡意早已没有。花了整整三分钟的时间确认这就是我自己的卧室无疑后，我起身走到窗边，朝楼下一眼望去，雨已经停了，在骄阳照耀下的水泥路上间隔的还能看到一块块水迹，泛着耀眼的光芒。然而我却没有丝毫的疲倦，虽然中午起床确实不应该再有睡意，不过确与平日不同还是能感觉得到的。酒是醒了，然而我却没有醒的感觉，昨晚的感觉确实难忘，虽然这种说法有点肉麻。只依稀记得和L君的事情，然而始终不能断定是不是梦中所见。管他呢，反正现在我感觉很好是最重要的，回忆有时真的能解除浮躁的心情，很多人说过，不过真正去尝试是另外一回事。回头之时却看到L君先前给我的"名片"，看来昨日的事情并非做梦。

此时电话铃声再度响起。

"喂，哪位？"

"我。"

"L君？"

"是。"

"怎么今天你说话那么简洁？什么事？你不用担心我，我已经醒了。"

"我其实是告诉你，我要结婚了。"

"你说什么？"

"我说我要结婚了，下个礼拜天，你直接过来当伴郎吧，好了，还有好多事情要做，我先挂了。"

"等等，你还没告诉我怎么回事呢。"

"到时候你过来再说吧，反正很经典就是了，绝对有你需要的经验，好了不说了。"

"等等，我再确认一遍。"

"好吧，我——要——结——婚——了！"

……

这是一个神奇的土地，有着一群神奇的游戏人，什么样的人间奇迹都可能在这里诞生，在这繁华的城市，谁的怀里都有一块板砖，这次被砸到的是我……多年以后的回忆，估计我又得加上这一段了。

游戏志

文 Aya

公元2005年6月 中国·河北

我看着手上这张毫无特别之处的光盘，有些不敢相信这就是传说中能够把游戏玩家引入游戏的神奇游戏光盘。

犹豫许久，我终于将盘放入了机舱，按下play键。

Loading…
时光回流，万事变迁……

Game start…
公元2000年 中国·昆明
主角：Aya
年龄：14
性别：女
职业：学术师转职为战士
属性：风

序 章

午后明媚的阳光透过丝制的窗帘洒在地上，窗帘上的花纹在地上留下了斑驳的阴影。两个女孩正襟危坐在电脑面前，双眼紧紧锁住屏幕，身体微微向前倾斜，放在键盘上的4只手不约而同的微微颤抖。

沉闷的枪声从音箱中传出，接着一个低沉嘶哑的男声荡漾了出来。

"Biohazard 2！"

两个女生本来略有些倾斜的身子一下坐得笔直，4只手岁虽然仍在颤抖，却已经飞速在键盘上乱敲起来。

两个女孩中的一个便是我，这次游戏的主角Aya。在游戏的初期，我只是个刚接触《BIO2》的小丫头，连睁大眼睛正视画面的勇气都还没有。而恐惧的直接后果就是反应速度明显下降，导致我无法完美的控制自己的双手。于是，另一个小女孩便以NPC的身份出现，协助我完成战斗——她负责举枪和射击，我负责方向。也许很多人看到这里一定会忍不住为我们这种超级幼稚的行为发笑吧。是的，你们终是无法体会，那个时候的我是何等的痛并快乐着。这些成长的酸甜苦辣，将成为我记忆中最闪光的碎片，无比清晰地刻在我的生命里，成为不可磨灭的痕迹。

初期练级开始
跨度：365天
购入道具：PS

Chapter 1 缘生·缘逝

真正接触不少游戏后，我在终于打腻了《BIO2》,《BIO3》之后开始迷上了《KOF》。虽然实际技术并不怎么样，但是那些闪闪发光的连续技却引诱我在一个叫做"网络"的国家里不停的搜刮宝箱里那些技能卷轴，乐此不疲。

巧合之中，我用交通工具QQ来到了一个叫做"QQ聊天室"的大陆，这里有着各种长相各种性格各种爱好的不同种族。大家各得其乐，一副令人向往地欢乐景象。左顾右盼之下，我发现东南角下有一群人正在讨论《KOF》。年少轻狂的我立即冲了进去，开始挑衅。

我知道这里的战士们大多都是男性，因此我作为这万绿丛中一点红不免有那么些得意，并且经常把那些卷轴上看到的连续技挂在嘴边吹嘘——其实，我还根本无法习得这些复杂的技能。

在我嚣张的挑衅下，很多男性战士开始不服气了。可惜在这块大陆上是无法进行战斗的（所以我胆子才这么大呀），于是他们就和无聊的我展开了一场大规模的纸上谈兵。一时间，整个大陆上"暗拂与扇子齐飞，大蛇稚共雷光拳一色"，一幅欣欣向荣的景象。而我不时的会悄悄摸出一路搜刮的技能卷轴偷看几眼，又继续大吹特吹，终于是侃倒了不少人，让我有些欣欣然。

很快，那些男战士们就厌倦了和我这种毫无意义的纸上谈兵，纷纷离去。这时，却有一个叫"枫"的战士提出想加入我的队伍，和我一起云游四方。我正想答应之时，所搭乘的QQ却突然被强制离开"QQ聊天室"，并且再入不能。

那个时候，我还只是个孩子，只懂任性不懂珍惜。因此，我没有去想采取任何补救措施，背着手悠闲的看朋友聊天。

巧合的是，朋友正好也到达了那块大陆，于是我让朋友转告，若有缘，来日再见。可是他却是个死脑筋，偏是要知道我的qq号码，希望能够万无一失的搭乘。在他多次的纠缠之下，我终于给了他号码，加他为了好友。

在开启一个宝箱的时候，我拿到了一块光芒四射的翡翠，上刻，缘起。

枫是个有经验的战士，不像我没什么级别只会胡侃。跟他在一起我学到了不少的东西。再加上兴趣爱好非常的相似，我们的友好度日益上升，不久就成了无话不谈的好朋友。可是，由于他面临着白魔法S级考核——高考，而我面临着白魔法A级考核——中考，我们逐渐的不再频繁搭乘qq机到处游玩，也不再频繁的使用飞鸽传信，联系逐渐变少了。

记得最后一次收到他的消息，是在考试前2个月。由于他已经是第二次考S级白魔法，这次对他来说非常的重要。所以，他告诉我，这终将是最后一次——不论成败。半开玩笑的话语，我没有当真，也不该当真。于是我也闭门修炼，争取能够完美通过A级考核。

那段时间真是痛苦沉闷的时光。在经历了种种磨难和考验之后，我终于是漂亮的通过了考核。在精神力大幅增长之后，我终于可以搭乘QQ机到处游玩，四处练级了。

可是，他的QQ却始终没有再使用过——无论我怎么呼叫，他的QQ机始终是如死般僵硬，不再欢快的跳动。

飞鸽传信报佳音，问情况，却均宛如石沉大海，杳无音讯。

即使动用了空间折叠扭曲魔法E-mail，都无法得到他任何音讯。

努力，希望，期待，惆怅，失落，最后终于是绝望。

缘生的翡翠跌落命运河，溅起白色的水花。

我慌慌张张的下河摸索，却始终不见踪影。疲惫的上岸，发现手中多了块黑曜石，上刻，缘逝。

我孤独的影子在河边摇曳，被落暮的夕阳拉得很长，很长……

自由练级
跨度：545天
购入道具：GBA

Chapter 2 写给一个人

我对这章的名字是颇有些微词的。什么叫“写给一个人”？回忆的，不仅仅是一个人，而是那些人，那些事，那个3个人主演的4个人的故事。

由于我漂亮地通过了A级白魔法考核，因此如愿以偿上了心仪的学校。可是，仍然有件事情困扰着我——职业战士的MM在这个大陆上实在是太少了。大多数人都无法理解MM作为战士的立场。何况，大多数男生战士也都是PC种族的，对我这种TV种族，又喜欢《生化危机》的女生更是退避三舍。

看着他们疏远的目光，我只是无奈的笑——反正，早就已经习惯；反正，爱我所爱，无所谓别人的目光。

可是，不久之后，班上一个和我根本不熟的男生——杰，竟然向我借技能卷轴《游戏机实用技术》。当时我那叫一个惊喜……马上就带了N卷给他。并从那以后每天都要带一卷借他阅读。在这一借二还的过程当中，我们熟悉了起来。

是谁说，爱情是从借书开始的？

突然发现这个剧情好俗啊！

虽然俗气，但是我还是得按剧情继续下去。

熟悉之后我才知道，他其实是个混种——就是PC和TV的混种战士。当时他正在狂迷《《FF Ⅷ》》，这个我认为蛮俗气的游戏——万年不变的帅哥救美女的故事，却能风靡一时。充分体现了现在的男女青年心中那美好而不可实现的愿望——杰也不例外。每次上学的途中遇到我，他总是要和我暴侃一番游戏的人设，剧情和系统什么的，大赞丽诺雅如何美丽温柔，斯考尔如何帅气勇敢。

那个时候，我总是不说话，微微侧偏着头，轻抿着嘴角听他滔滔不绝地说。

阳光透过路旁的法国梧桐那浓密的树叶，将点点微弱的亮片洒在我和他身上。我们穿过梧桐，穿过夏日的阳光，穿过我们闪亮的青春时光，一路向前走，没想过回头，没想过前方的路口该如何转。

其实，我认为，如果能这样一直走下去，便成就个天荒地老的故事。平淡，却荡气回肠。

可是，我们总是会长大。

2年级的时候，我们在偶然捡到的书本上看到了一个战士MM的心情日记——《写给一个人》。那个女孩用平淡却浸透着遗憾的文字讲述了一个她和他之间的故事——那些永不回来的时光，那个不是结局的结局。在那个男孩要离开的时候，那个不明白自己心情的女孩阴差阳错的送了一对《《FF Ⅷ》》的杯子给他。后来，才知道，杯子是送不得的，含义是，送一辈子。男孩接过杯子微笑着离开，猛然间明白了自己心情的女孩终只能自己回忆往事，没有什么一生一世的誓言。

凄美的故事，作者竟然忘记加上“若有雷同纯属不幸”。

我为那个女孩轻轻叹气，也为自己叹气。有谁能够真正明白，我们战士MM们那看似坚强开朗的外表下掩藏着怎样细腻的感情。而那个关于“送一辈子”的故事，变成了我和杰心照不宣的游戏。

杰：“Aya，我生日快到了，你是不是送个《《FF Ⅷ》》的杯子给我吧？”

Aya：“没问题呀！”

杰：“Really？”

Aya：“是啊，等你结婚的时候我一定送你。”

暧昧游戏，我们乐此不疲。谁也不去思考，不询问对方，彼此真正的心意。

那句话怎么说来着？对。我们都只是孩子，只会任性不懂得珍惜。

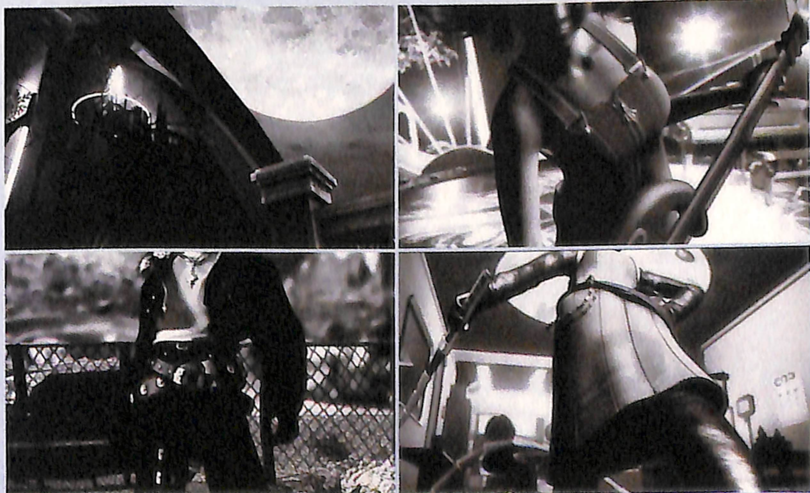
在我们闭上眼睛肆意的任性之时，时光就抛下了我们，轰轰烈烈向前奔跑。在我们未察觉之时转动了命运之轮，开启新的方向。

2年级下学期，杰搬家了。这就意味着，我们不能够再向原来那样每天一起上学和放学了。巧合的是，就在那个时候我们的座位也被调开了。更加巧合的是，我最好的朋友弥心，也搬家了，并且搬到了杰家的附近。

突如其来的巧合，弥心的出现，使得这个故事更加的俗气，显现出八点档肥皂剧的风范。

弥心和我，是那种好到外人无法想象的朋友。我们并不是什么志趣相投的人，性格上也大相径庭。所以我和她的友谊，其实是个迷。不过这个迷却被年级上所有人信仰为一种强大不可消亡的精神力——Friendship的象征。什么“Golden pair”，“Twins”的称号层出不穷，令人哭笑不得。

弥心自搬家后，就会如我曾经那样经常在上学的路上巧遇杰。她是个超级球迷，杰不但是个超级球迷而且非常喜欢踢足球，加上弥心其实对人要比我热情一些。因此他们几乎每天都是有说有笑的来上学，一时间甚至成为我们班的一段佳话。同时，由于“PS2，XBOX，NGC”三大神剑的出现，使杰逐渐对TV GAME失去了兴趣。不久之后，他借回家的技能卷物，就由我的《游戏机实用技术》变成了弥心的《足球俱乐部》。



我又变成了形影萦吊的一个人，陪伴我的，还是只有我那孤寂的影子。

也许是他们谈得实在是太投机，加上我有时间会半开玩笑的取笑一下他们。不久之后，班里便散播出杰和弥心是一对的绯闻。他们虽然拒不承认，可是行为却总是暧昧不清，不怀疑都不行。

我寂寞，我难过，我伤心，我失落。那又能怎么样。我和弥心特殊的关系，我们那都不轻易敞开心扉的性格，注定了这场游戏无法在我们之间澄清结局，终只是缠绕不清。

谁也不问谁，谁也不怪谁。

谁爱谁，爱谁谁。

我闭上眼睛说再见。

转眼之间，我们终于直面S级白魔法考核和之后要各奔东西的宿命。班上的同学都开始以各种特殊的方式要留下这三年来所有值得自己挽留的回忆。我犹豫了再三，还是将纪录的资料簿拿给了杰，并嘱咐他，一定要认真填写——其实，我始终还是在乎，我对于他，一直以来是个什么样的角色。

几天之后，杰终于把资料簿还给了我。可是，在拿到它的瞬间，我竟然失去了打开它的勇气。下定决心，小心翼翼的打开。纸页哗哗翻动，恰似那如水年华在我眼前飞逝。他的名字终于出现在纸页上，瞬间定格。

一张《《FF Ⅷ》》的贴纸和一个醒目的标题突兀的跳入我的眼帘：写给一个人。

一瞬间，那些我以为已经淡忘的往事，那些我以为已经逝去的时光，那些我以为已经不再重要的回忆，如同一幅幅色彩黯淡的水墨画在我眼前荡漾开来。想从回忆中挣脱，想抖落满身的尘



埃，最后的结果却是激起了更多的回忆，扬起了更多的尘埃。

水墨画的色彩逐渐涣散，变得几乎透明却又是如此的清晰。它们抽空了我周围的空气，让我觉得难以呼吸，像一只缺氧的鱼。

我闭上眼睛，却没有落下泪来。

早就说了再见不是吗?

谁爱谁，爱谁谁。

所以我回头微笑，对杰说，Thank you。

没有遗憾了。至少，我是笑着说再见。

三年来所有的欢笑眼泪疼痛，终在那个夏天扑向一场盛大而华丽的结局。我们翻云覆雨，挣脱了高考的束缚，挥动着洁白的翅膀奋力冲破云霄，飞向自己的天堂。

Warning…

命运之河出现两个巨大的旋涡，时间和空间将被扭曲至特殊时段……结果不可预知。

Special Chapter 1 那一天

那一天，有人叫我的名字，却看到你也在茫茫人海中回首

或许我这人头发不长见识也短。同名同姓在大千世界本是平常之事。可是，当我知道有个男生和本属少姓的我同名同姓时，我还是好奇了。

确切点说不是完全同名，通俗点比喻，我叫HYY，他叫HY。

认识他完全是朋友的有意引见，毕竟不止我，她们也想打击一下一个男孩子叫一个女孩的名字，小小的BS一下下。

hy曾经自己开过一家游戏店，可是由于生意和房租等关系最后草草收场。然后就凭借着自己懂得的电器知识到百货大楼作了电器的销售员。我们倒是经常利用他的“职务之便”，每每放学得早就到他那里去看看DVD什么的，到十分惬意。后来的攀谈之中我才知道，他竟然就是那传说中拥有创刊号《游戏机实用技术》的元老级人物，实在让我崇拜得五体投地。

和hy的相遇到离别，不过就那么短短的几个月。之后，他便辞去了这份工作，消失在茫茫人海。不留痕迹。如今，即使我努力回想，也终是只有那么些碎片偶尔闪现在我的脑海。

一摞一米多高快两米的UCG，几张很难找却在他努力下为我寻来的PS游戏——这便是我对他的所有回忆。

只是，我真的不会忘记，那一天，有人叫我的名字，你也在茫茫人海中回首。

Special Chapter 2 缘起·缘续

我从来不否认自己是个坏学生，真的。所以我才会在高等白魔法二年级的时，在魔导师严令禁止交笔友的情况下，在《掌机王》上登了一则交友启事。不是我无心向学，有谁能够体会我多年来一直孤寂的心灵啊！寒风潇潇……

由于我是当时交友启示中惟一的女生，并且又有那么些嚣张，因此，一时间粘着全国各地信鸽羽毛的信如雪花一般飞到了我的手中。面对如此多的来信，我有些始料不及。那些五花八门的来信中，有人是诚心想和我交朋友；有人只是觉得好玩；有人对我17岁上高中二年级感到惊奇和不可思议（真的那么神气吗?）甚至进行人身攻击；有人对我女生的身份加以耻笑……我每天都捧着一堆信晕头转向，从中挑出值得我回复的人回信，来填补我空虚的心灵。

可是，在过了几个月后，我捧着交到的N个笔友的信，还是一阵阵的感到寂寞。

缘分，友谊，始终是可遇不可求的。

正当我热情减退，开始慢慢将疯狂的回信生活拉回正轨的时候，我收到了一封硕大的EMS。

信封上是个不可思议的名字，一个让我恍惚时光倒转的名字。

枫。

真的不敢相信，真的不敢相信真的是他。

命运之和突然汹涌起来，巨大的浪花拍打着河岸。“缘逝”的黑曜石迸然破碎，黑色的粉末在河水吞卷之中消失。我拾起退潮时留下的一个河蚌，掰开，一颗璀璨的珍珠静卧其中，光芒中隐现二字，缘续。

从他的信中得知，他高考的时候报了一所军校，所以进行了大量程序复杂的体检。加上QQ被盗，一时间没法和我联系。在好不容易如愿以偿的进入大学之后，他也尝试着写信给我，但是由于我地址的变迁，都如石沉大海一般没有回音。现在他已经入伍，部队的生活比较艰苦，消息也比较闭塞，那天无意中拿到一本过期的《掌机王》，却发现了一个似曾相识的身影。

命运女神竟也如此调皮，将我们的命运于手掌之中玩弄，看着我们在命运之河挣扎漂泊，欢乐悲伤，却终是无法逃脱，只能随波逐流。

不过，这次我感谢她的恩赐，感谢她延续了这段失而复得的缘。

现在，在那次交友启示中认识的人，我都已经没有了任何联系。回想一下，那则启示的全部意义，就是让我找回了枫。

原来一切都是缘，缘分写在三生石上。

命运之河中心的漩涡消失，扭曲的失控恢复了正常。一切，都开始恢复平静，静静流淌向那个不可预知的未来。

Final Chapter Endless Chain

自由练级
跨度 365天
购入道具：三大神剑之一NGC

综合性S级魔法学校，是每个高三学子梦寐以求的地方，向往的天堂。可是，只有我们这些真正进来的人，才知道，现实和理想的差别。

我们当年是怀着怎样五彩斑斓的梦想，挥动着洁白的翅膀来寻找天堂，却发现，哪里有什么天堂，只看到残酷的现实。鼓起勇气、微笑、挣扎，时间长了，却只剩下麻木的心灵。只是大一，就说着种话似乎太过绝望。可是，我们真的明白，我们哪里到过天堂，顶多，只在路过天堂的时候，留下了冷羽一片。

我和弥心挣扎了一年，变得一个比一个麻木，只能偶尔在曾经的时光中找到丝丝温暖。当我们在相隔千里的大学里用同样寂寞的姿势回忆曾经的时候，那些已经淹没在时光长河的故事，才毫无意义的有了不是结局的结局。

杰，弥心和我的故事，原来却是3个人主演的4个人的故事。

当时光流逝，便无需再执著，这些事情，才终于可以说出口。

原来弥心对于杰，真的只是朋友关系的感情。她真正喜欢的，是班里一个很乖很不引人注目的男生——宏。并且是从很久以前就开始喜欢他了。就连升入这所学校，也是冥冥中跟随而来。可是，他们的关系却一直没有任何的进展，直到三年级的时候。

可能由于都是双子座的原因吧，其实宏和弥心爱好挺相似的。不过讽刺的是他们友好度开始逐渐上升的时候，也就是弥心和杰传出绯闻的时候。或许有影响，或许没影响。总之，它们之间的友好度到是一直处于UP状态。其实到了那个时候，弥心本来也没有了任何幻想和希望。只是单纯的想和他做朋友吧。所以，这种关系，已经

让弥心满足了——只要他能够当弥心是个朋友，用心记住弥心的名字，就是弥心最大的心愿。

是谁唱的那首歌。对。我才明白，现实和梦想的差别。

弥心有两个最大的愿望，一个是去北京上大学，一个是去西藏。可是，在残酷的命运面前，谁能够选择？最终，弥心去了南京的大学，西藏的梦想，也遥不可及。

当弥心叹息着想象北京车水马龙的街道，金碧辉煌的琉璃瓦，西藏一轮又一轮的转金轮的时候，我们得知，宏考上了中国XX大学，并且是传说中的西藏定向15年。

命运，命运，一切都那么无法逃避。

于是弥心开始想尽各种方法寻找宏的联系方法。可是这个内向的男孩却走的如此彻底，不留痕迹，精疲力尽后让弥心终是无能为力。就当弥心已经有那么些心灰意冷的时候，却有人告诉了了她宏的号码。

TC，弥心一个还算不错的朋友，发短信给她，告诉她宏打电话联系自己了。这个女生以前就和宏的关系非常的不错，甚至有些暧昧。虽然弥心并没有真正的在意过，可是，当弥心在千方百计的寻找宏的电话时，他却主动打电话给了别的女生，这个消息对于弥心，是个不小的打击。

"自己重视的人不重视自己。"弥心说，她听到我这样说的时候真的是难过了。

"您确定删除消息吗？"

弥心按下了确定，写有宏号码的小信封消失在她的手机之中。

是任性？是放弃？我不知道，我只有叹息。

"没什么好执著的。"

收到弥心的这条短信时，我的《BIO4》也迎来了最后的结局。

Ada又一次用枪指着Leon，说："Sorry。"

她竟然说"Sorry"，她没有再像6年前那样说"叫你离开你不听。"

Sorry，谁都回不去了。Ada回不去，Leon回不去，我们谁也回不去了。

真的，这样的话又何必执着呢？

外面的天亮了，我们的心暗了。

悲伤如潮水般袭来，将我吞没。为弥心的执着而悲伤，为Ada的放弃而悲伤。

真的是回不去了。

时光在奔跑，将这一切强行从我们脑海中隐没，变成斑驳的回忆。弥心虽然之后终于是和宏联系上了，但是她已感觉没有任何意义。倦了，不如忘记。

她说，也许十年后有一天的清晨，她会接到一个宏从西藏打来的电话。那个时候，所有的伪装和平静都会崩溃，她会抱着话筒在墙角哭泣。她相信，那定将是个阳光明媚的清晨。

背影是真的，人是假的。
没什么执着，一百年前你不是你我不是我
悲伤是真的，泪是假的
本来没因果，一百年后没有你也没有我
——林夕《百年孤寂》

Game over or Continue…

我突然感觉到眼前一黑。当我再次睁开眼睛的时候，所有的一切都消失在我的眼前。整个房间出奇的安静，只剩下光盘在机舱里欢快的嗡嗡转动。我端坐在电视机前，手里还捏着个手柄。

原来一切都只是一场游戏啊！终于通关了呀！好高兴！

这样想着，一滴眼泪悄悄从我的眼角滑落，在手背上摔得粉碎。

看着电视屏幕上那醒目的英文，我想了想，按下"确定"。

Hidden Chapter 猴子捞月的故事

很久很久以前，森林里住着一群猴子，他们每天都看着天上美丽明亮的月亮陶醉不已。可是月亮太远，没法接近，让他们苦恼不已。不过，他们却发现，井里也有一轮明亮美丽的月亮。于是，终于有一天，他们决定，把月亮从井水之中捞出来………

这个故事我真的不想详细的说，因为现在的网络让世界变得太小，小到让我惶恐。但是，我又真的想把这个故事说出来，让它成为一个已经解脱的回忆。

悲剧的开始源于"崇拜"。

是谁说过崇拜最终是可以转化成爱的？我真想掌掴说此话的人一个耳光。

是谁对自己男朋友定的标准就是玩游戏一定要厉害的？我真想自己掌自己的嘴巴。

尽情的笑我吧，网龄5年，号称"网络冷面女杀手"，常扬言"网恋是非人类的大脑产生的感情"的我，竟然网恋了——最最值得BS的，我还是传说中的暗恋……



具体流程在此就不再累述，我在这里每打下一个字，就感觉抽了自己一个耳光。

请各位自行想象连翻看聊天记录都会傻笑好几天的白痴和我的相似程度。

弥心在我告诉她之前，就已经察觉到了。所以，当我终于是承认的时候，她只是淡淡的说，开心就行，不要太投入。

开心就行，不要太投入。

又想起有人说过，当你觉得付出比获得更快乐时，就是你在爱了。

我连开心的权利都是没有的。

皎洁的明月倒映在井水之中，暗恋明月多时的猴子千方百计的一捞，却碰得那水中月华丽的粉碎。

我一照镜子，发现自己分明是只猴子。

背影是真的，人是假的
没什么执著，一百年前你不是你我不是我
悲伤是真的，泪是假的
本来没因果，一百年后没有你也没有我
风是天空的，我借来吹吹，却吹起人间烟火
天空是谁的，我借来欣赏，却看到你的轮廓
——林夕《百年孤寂》

手柄落到了地上，我猛地回过神来，发现自己已经一身冷汗。电视屏幕上又什么画面都没有了，那几个硕大的英文字母还在不断的闪烁。

还好！只是游戏而已！我捡起手柄，擦拭了一下，毫不犹豫的按下了确定。

泰坦按：其实说老实话，我没读懂这篇文章。如果从纯小说或者纯散文的角度来说，这篇文章的表达大有问题，当然我们不需要评判作文，我们是一本娱乐书刊，我把这篇文章放在这里，是因为它在相当程度上代表了玩游戏的女生的一些经历和思想。广大男同志也可以借此机会领悟一下玩游戏的女孩子是如何思考问题的。如果你们也没看懂，那不要紧，有一位名人说过，如果谁不为女人感到困惑，那是因为他没有真正了解女人。女孩子的思想确实是非理性的，是反数学的，我想"情感随机性"是不是也可以关联到微观随机过程建立一门学问，否则你永远也猜不到女孩子要的究竟是什么。她们很善感地絮絮千言，诚心倾诉，可诉说的内容却又那么难懂……如果你学着用她们的方式去看待感情和生活，也许可以避免很多麻烦吧。

追 梦

文 VIRIDIA

三年，似乎只是一个普普通通的代表时间的名词，然而对于每一个人来说，一生中最值得回忆、最为向往、最为疯狂的三年又有多少？时间总是会在你漫不经心的时候悄然流逝，留下来的只是那看不见摸不着的零星碎片，以至于令人怀疑那些过往的日子是否真正存在过。于是在某种激情的冲动下，我们肆意地将记忆篡改、美化，将那点点滴滴用一条所谓"理想化"的丝线串联起来，用自己的理解去重新构造它。并且告诉自己，这是只属于我的，独一无二的过去，它将伴随我一生，成为我的指向标，引导我继续前行。而这条由回忆构建的旅途最后那遥不可及的终点，我们将其称之为梦想。

最初认识阿文是在初中的最后一年，在那个充斥着特别文化的日子我与他相识的方式也很特别，不是司空见惯的邻居或是同班同学，而是班上某个同学的某个普通朋友。诸如游戏杂志遭到班主任没收而当场暴走或者是因为玩游戏而非免疫性地获得来自亲教两界的"亲切关怀"等等，所有关于他的伟大事迹都是经由这某个同学的口中得知。也许是为他的不凡经历所感动，又或者仅仅是因为彼此臭味相投，在以他一个更加伟大的事迹为契机的前提下，我们迅速成为了关系密切的死党。

"喂！"当时我坐在窗户边上，他一边躲开讲堂上老师的视线一边叫我。看来他们班主任在放学铃声响起之前就解放了这班的疯子们了。

"干嘛？"我偷偷打开窗户问他。

"等你呢，呆会儿一块回家。"

"……"

他家和我家都在学校的同一个方向，而且有80%的路程相同，所以为了找个聊天的而提议一起顺道回家也算是合情合理，然而不那么合情合理的却是：当时校规甚严，在其他班级正在上课时站在外面一边等一边催的行为若是被那身为教导主任的老光头撞见了的话，后果不亚于联邦军冈比岛阅兵仪式般惨烈。更为不合理的是，我和他不过才间接来往过几次，他竟然厚着脸皮有模有样地来找我……罢了罢了，我身边玩游戏的同学虽不算少，但是真正志同道合的却没几个，对于游戏迷来说最可贵的是什么？朋友！

或许某些闪烁着同人女那寒光烁烁的眼睛正在笑眯眯地充满期待，然则我却要说："口胡！这是正经的热血少年青春剧！既没有BL也不是JUNE更不要妄想YAOI！"

阿文个子不算高，至少和我比的话是要矮上半个头的，戴着付眼镜，一般来说就是属于第一眼给人印象不深的那种。随着和阿文的接触越来越多，我也逐渐被告知了他许多不为人知的隐秘事迹。在此仅摘取一件对其人生有着重要影响的案例作为中心论据，以表达我对他的无限敬意，也顺道反映一下当时青少年的生存状况（汗）。首先是来自他的原话，每当他谈及此事的时候就会眉飞色舞激动不已说个不停，似乎在他看来，那才是他人生真正的开始。

"你是怎么开始接触游戏的？"那时我和他一起走在回家路上，正是边走边聊边扯淡的兴起的时候，我突然问他。他先是看了看我，好像有点没反应过来的意思。

"啊，这个么……此事说来话长……"他清了清喉咙，片刻之后突然摆出诗人状开始娓娓道来。

"时值小学一年级的秋天，一日放学后母亲大人领着我去六年后成为负责监督我的一位老师兼人际感情超越血缘关系之世间范例的前辈家里谈天说地，但是我却完全没兴趣旁听那无聊的话题，于是没两分钟我就一个人跑了出去。记得当年这学校未曾重修的时候非常地漂亮，秋日的阳光洒落在两旁由梧桐树修饰的道路上，那感觉直教人懒洋洋的。然而当时尚无此境界的我可没兴趣呆在那儿去参透未来人生的哲理，也没想到那不能称之为选择的选择会令今时今日的我如此困惑。校门外……呃，就在那边。"他停下脚步回过头去指着一家已经走过一段路的理发店跟我说。"那原来是家街机厅。当然，街机厅里有的是街机。"

"这话你不说我也知道。我又不是白X"这多此一举的一番话让我觉得自己的智商被人藐视，不禁感到后脑勺吹过一阵凉风，因此我毫不留情地反驳他。

"我当时惟一能看得到的是一款至今也不知究竟是何方神圣的纵向卷轴射击游戏。也许是因为画面在我看来太过华丽又或者是我天生对玩的东西敏感，就那么愣愣地站在机厅门口不远处瞻仰它以至于完全无视了随后赶来的母亲大人……"

第一次被狠打。

第一次因为游戏被狠打。

他人生中两个宝贵的'第一次'就这么无辜地牺牲在他的后知后觉当中了。虽然当时"反电子海洛因自主社会同盟组织"尚未成立，但是跑去街机厅那种龙蛇混杂之地，大概也是不被允许的吧。换句话说，虽然家长们思想都比较开明，但是最好还是老老实实地做完功课再在家玩红白机，只要你自觉掌握好尺度就没人教训你。至于机厅之类是万万去不得的，什么样的"社会人士"都有，一个屁点儿大的孩子跑去独闯龙潭岂不是羊入虎口？尽管一时间因只有红白机和仅有的两三盘卡带可玩而有些许微词，但在初始等级的未够班状态下去挑战最终迷宫实在不是什么明智之举，毕竟S/L大法在现实中不管用。至于搬台街机回家这样的社会主义高级想法，也不过是为了自我心理满足而重复万遍的无奈意淫。该去还是不该去，能去还是不能去，我们心里自有杆秤，于是自然开始希望自己能早点长大。不过据阿文说那次被打给他带来了巨大的生理创伤和心理阴影，严重伤害到了他的幼小心灵。正所谓'人家玩得，我玩不得？'，或许就是因为这小小的逆反心理，使得阿文虽未再敢停留在街机厅门口半步，却也令红白机和洗衣板这两件体积不大的物体直接构成了他的小学生涯。

说来也有些奇怪，虽然我们这些人都是由游戏伴随着长大，但当我们自己意识到的时候却很难再想起第一次接触游戏时的光景，如果是要像阿文那般才能'刻骨铭心'的话，那么我宁可什么也不记得。

在这座城市里，从始至终都没有人对电子游戏这个新生事物的突然出现而感到讶异，若是跟别人提起的话，都是淡淡的一句："哦，游戏机啊，我家（孩子）也有"。因此也同样没有人对这以红白两色为主色调的机器以及各类兼容机体（小霸王其乐无穷啊？）在本市达到40%的家庭普及率之事实而发出感叹："中国的游戏市场真是庞大啊！"。或许正是托了人们这种平淡态度的福，当SS和PS时代的电子海洛因战争打响之时，对于我们这些玩家们来说就像是发生在另一个星球的故事似的。日子照样过，游戏继续玩，机厅一如往常人头攒动，包机房BOSS依旧在招待他的客人。

早先时候阿文的游戏面很窄，大多是因为SFC上的动作游戏一类的玩过头了，他只说这是一种没办法的无奈。文字类游戏的画面系统和蝌蚪文对于他来说是一种高级折磨：不会玩心里又痒。还有像要保存记录和流程超长之类的，所有原因归结在一起其实就两个字：麻烦。后来初三最后那几个月的某天放学后，我找他一起回家，可他人却早已在茫茫人海中消失的无影无踪。

"哎？他人呢？"我问向迎面而来的他们班D君。

"不大清楚，好像一放学就跑去学校正门对面那家游戏室去了。"

随后我跟着到了那家游戏室，然而他并不是像平常一样在和别人切磋《红色警戒》或者是《DUKE3D》杀得天昏地暗，只是老老实实地坐在一边看着一个戴黑框眼睛的青年在玩《超级机器人大战F完结篇》，一边时不时地问那个青年这个是什么那个怎么弄之类的。

"你不是对这类游戏不感兴趣的么？"我拍了拍他的肩膀，他回过头来笑了笑。

"不懂才要学嘛！"

本来是一个表达勤奋努力的进步思想的好句子，可这时候我怎么总感觉像是我要了份水煮拉面，可端上来了却是一碗廉价方便面。从他们两人的交谈中可以看出相识已经有一段时间了，而

且这青年也很热心地对他的问题一一解答，大概他就是这个时候开始真正对游戏发生浓厚兴趣的。然后，把他引上玩物丧志这条歧途上的，却是我。虽然严格来说那并不算属于玩物丧志的涵盖范畴，但是我也找不出别的词来形容了。

从初中进入高中，在我们这个有着初中部和高中部的市级重点中学里是没有什么悬念可言的，除了少数人以外，大部分的学生都可以轻而易举地顺利进入高中部。而就在新学期报到的那一天，我惊讶地发现阿文，大雄，我三个人竟然被分在同一班里！前面忘了说，大雄也是阿文在初三时"广交"的异班同学，因为体型肥硕异于常人，几乎在这所学校里没有人不知道他的大名，也正因如此后来才得到了'大雄'这个别称。虽然看起来一脸彪横，但是实际相处下来发现人还不错，并且他也很快地加入到了我们这个游戏圈子中来。

就这样，我们能接触的时间变多了，一天到晚都以游戏为话题中心展开各种激烈的讨论，关系也变得越来越亲密，这或许就应该被称之为机缘巧合吧。过了没几天，我用电话把阿文从家里叫了出来。

"走，我介绍个朋友给你认识。"

"谁啊？"好像他对于我打扰到他的清闲时间感到有点不满的样子。

"我小学同学，也是个游戏狂人。"

"那，那我们现在是往哪儿走呢？这都走了那么长时间了……"

"前面那条路上有家PS室，他人就在那里。"

"他叫什么名字？"

此君名曰小磊，乃是我们这群人当中最早投入到RPG世界当中的革命先驱，最大的癖好是保存各款游戏的CG动画前记录，为此他的记录卡数量相当可观，虽然大都是组装。此君神通广大，曾无数次扬言要买台二手PS再换上全新光头，这样可以剩下一笔资金。且先不问那所谓全新光头是从哪里来的，其实PS的坚定意志总因为种种原因而屡屡受挫，有一次甚至都已经和某机房BOSS达成共同意识只差签订合同了，却被BOSS临时放了鸽子抢先卖出，终究PS这神物还是没能入手。其因何所在？谓之天命也。

"啊，你们来了。"

是时小磊正玩《圣剑传说》杀得上瘾，匆匆瞄了一眼便继续回头苦攻去了，于是心里不爽的我走过去开始扒他的皮。

"你小子，我来了你都竟然不当回事了啊！"我揽着他的脖颈意欲把他从椅子上拖到地上。

"别，别，老大我在打BOSS呢！别害……我……"小磊费劲地从一字一句地吐出了这句话。

"来来，介绍你们两个认识一下。他叫小磊，这个是阿文。"

两人只是对视点了点头，对于游戏迷来说，废话无用，上来操练一番才是正经！BOSS则在一旁安心地玩他的《高达G世纪》，"想换游戏的话自己去翻好了。"BOSS如是说。整间PS室当天下午就只得我们三人，于是乎一个下午就在这喧闹不断的氛围中度过了。顺道一提，这是我们第一次碰上玩游戏的BOSS。

故事可能很简单，但是还没有讲完。自从那时起阿文就开始规律性地购买游戏杂志，在小磊的感召下也开始从《皇牌空战》、《武士之刃》的旋涡中挣扎出来开始接触《寄生前夜》、《圣剑传说》这样的游戏。他玩起来有一个很大的特点，就是只要是他想玩的就一定要玩得很细，别人跟他说某某游戏再怎么怎么好玩都没用，他只是以自己的方式去理解和筛选。再让我们回到那天下午来说明这一切真正的起因：一本厚厚的《《FF Ⅷ》》攻略书……

"我要玩《FF Ⅷ》了。"就在我们离开PS室的时候，我一本正经地跟他说。

"什么！？你要玩《《FF Ⅷ》》？"为了证明自己确实没听错，他又重复了一遍。

"我说，我，要，玩，艾负，艾负，8，了！"

"你，你看得懂日文么？"



"没关系，我有这个……"我一边说一边不慌不忙地从包里掏出一本厚厚的攻略书，封面是《《FF Ⅷ》》的图，标价50元。"有了它就不用怕了，从剧情流程到系统资料应有尽有。"

"快给我看看。"没等我回答他便一把把书抢了过去，开始津津有味地研究起来。终于有机会可以尝试RPG，他的心情我也不是不能理解，但……

"老大……我才刚买来还没看呢……"

"没事没事一会儿就好，咱俩谁跟谁啊！"

"你别给拿跑了，明天我就要开始玩，所以今天晚上回去我要好好研究一番。"看他那恨不得将书一口吞下去的样子，为了安全起见我先说了这句话以免他做出什么"非人之举"。毕竟在他看来这世界上还没有什么不可能的，"非人之举"也正是他所乐于做的，哪怕只有0.00001%的可能性。

"……明天你给我带来，不然我用鞭子抽死你然后吊在校门口曝尸。"最后，他带着暧昧的笑容留下了这句意味深长的话，刹那间我毛骨悚然。

第二天我便开始在学校附近的PS室里玩《FF Ⅷ》，并且时不时地跟阿文报告攻略进度以此来刺激他，对我这种没有一点技术含量的行为他也总是以略带不满与鄙夷的一句"你少罗嗦！"而想让我住口。终于有一日，他再也忍受不了我的嚣张跋扈，也开始了他漫长的《FF Ⅷ》之旅。而此时那本书上的资料他早已记得滚瓜烂熟，比学地理，数学，英语还要用心。

后来我们偶尔路过了一家极为精致的包机房，之所以说精致，是因为其总面积甚至不足6平方米，如果不是特别注意的话又有谁能知道在这一排廉价建筑中会有这么个地方呢？而这么小的空间里却容纳了5台25英寸彩电和PS，相对起其他游戏室而言条件算是相当之差了。然而却有一个原因没有让我们立刻离开：5台PS中有三台正在运行《《FF Ⅷ》》，时值我们两个《《FF Ⅷ》》正玩得热火朝天，而那段时间里《《FF Ⅷ》》的热度还没有上来，因此就某种程度上说，我们也算是因《《FF Ⅷ》》才真正接触到游戏。恰巧在这儿有那么多同好，自然是再好不过。

"唔《《FF Ⅷ》》你这样分配魔法很吃亏，メテオ的力加成最高，装在HP上就很不划算了，HP上应该给アレイズ这种没实际意义的魔法；アルテマ虽然强，但是加在属性防御上才最有价值……"阿文想着其中一个陷入练级地狱的人说。那人看起来面无表情可倒也是爽快，毫不犹豫就把手柄递过去让阿文调试，果然数十秒之后此人战斗力大大提升，随后在阿文的战术指导下天堂岛和地狱岛就成了他的儿童游乐场了。

有着相同的爱好，有着良好的交流氛围，游戏人之间的相识几乎都是出人意料的简单。三言两语，碰几次面，大家就能成为仲间了，正是那句"话不投机半句多"的良好反证。在体验到RPG的至高乐趣而把《FF Ⅷ》完美通关三周目后，阿文便开始把目光投向其他更多的游戏，那两年从《异度装甲》到《女神侧身像》，从《时空之轮》到"《传说》系列"，无论是SLG还是AVG，只要是好玩的就几乎没有他不玩的。可能是因为大家对他的眼光比较信任，所以当时只要他开始玩什么

就会立刻在那6平方米的地方刮起一阵旋风。他的游戏记录也时常被大家拷来拷去，本是比较清净的机房从此开始每天鬼哭狼嚎、哀鸿遍野。而随着我们的后尘，大雄与小磊两个人也渐渐地加入到了这个或许可以称为“大家庭”的环境中来。

高三之后那年发生了很多事：阿文凭借着个人魅力成功鼓动BOSS买了台DC，接着自己也买了台；先前那孤高地玩着《《FF Ⅷ》》的那人被起了个“魔涛”的绰号，然后高三又跑到我们班里来复读；一些“孤寂人士”开始沉醉于《心跳回忆》；其中关于这绰号的由来也已成为一代“佳话”，成为了那间小屋里不灭的逸事。首先此君原本并不是姓魔的，也不是那种有着路人甲属性的NPC角色，在此还是叙述一下整个事件来龙去脉的好。一切，都是从那天开始……

“啧啧，进度赶得不错呀！”是时正是《女神侧身像》旋风在这小地方刮起之时，老板为了应付这狂潮特地买了两份游戏盘，以免出现因进度相近而有机没得玩的情况发生。而阿文已经从《女神》毕业，此时正与我对抽《CVS2》来消磨时间。在我几局小胜之后心里颇有些不平衡的阿文开始将他的骚扰魔爪伸向一旁聚精会神的阿涛。

“那自然是没得和你比，你那速度异于常人。”攻略进行中的阿涛笑着调侃。

“哪里哪里，你过奖了，我只有玩游戏还凑合，怎能比得上学习游戏两不误的阿淘大人哪。”

“你，你别来骚扰我，啊……全灭了……”

“恩？我看看……嗨，不过是小魔龙嘛！芬里尔还稍微强些。”

“这蜥蜴太无耻了，HP半分就来个完全回复，攻击力还那么高……”阿涛一边LOADING一边抱怨道。而就在此时那伤痕累累的俨然已是废柴的门突然被粗暴地推开，进来的不是别人，正是大雄。

“这么晚才来。”我拍了他一掌。

“恩，有点事……好啊你敢打我。”反应迟钝的大雄呆了有足足5秒才发觉背后一阵痛楚。

“来来来，大雄来挑《CVS2》来。”阿文扭过头来叫他。

“啧，好得很！”说完大雄立刻把书包扔给老板，用他那硕大的身躯硬是把我从椅子上挤了出来，然后用其代表性的夸张姿势指着阿文：“看我今天怎么好好调教你。”

阿文则拱手相让：“承蒙厚爱承蒙厚爱，那我……就随便找把刀吧！”

1 VS 1，HAOUMARU VS YAGAMI。

途中，大雄全神贯注地盯着屏幕好让暴走八神庵的速度封住相对笨拙的霸王丸的行动，一边还时不时地瞅瞅旁边阿涛的进度。

“打哪儿了？”

“魔龙。”

“全灭一次了。”屋子里其他人异口同声道，包括我和阿文，而就在这说话间阿淘正中魔龙一记プリズミックスタ 。

“啧，又死一个。”

“哦——全灭咯——”屋子里一干常客熟人等立刻跟着起哄。

“我这次就是要过去给你们看！”阿涛马上高调放出。

“哎呀好样的！”刚防住霸王丸重斩的MAX八神庵突然发出奸笑然后一闪光。

“いただき！”八神庵哪里料得到此乃诱招，霸王丸早已做好CANCEL准备，也跟着一闪，这你来我往的霎是好看。本已挨砍得只剩三分之一血的八神庵一个没招着，稳稳地挨了一记天霸凄煌斩。

“唉，我只是手一抖他就赢了，这手柄给面子就是没办法啊！”奸笑到最后的已然是霸王丸了。

“你……”招不成霸王丸的八神只好拿阿文来招以解胸中郁闷。

“啧……我——地X来。”在旁边两人的淫乱声中冷不防冒出个声音。

“啊？”

“果然又挂了呀！”我扭过头来，拍着阿涛那有气无力的肩膀笑道。

“倒霉死了，就差那一点点……”

“哈？什么？又挂了？哇哈哈哈哈哈哈！”话音刚落，没等阿涛抱怨完屋子就发出一阵狂笑。

“一次两次，也算正常……”他还在辩解。

“啊哈哈哈哈哈哈，我《KOF》胜你没希望，但要讲到RPG你还是那一滩呀！”从大雄摧花辣手中喘过一丝人气的阿文如是叫嚣。为什么我现在才发觉，刚才所有人里笑的最凶的就是他呢？

“你别唧唧歪歪的，有本事现在就出去挑《KOF》！”顺便说一下，阿涛是打遍本市无敌手的KOF达人。

“你来跟我对抽《CVS2》呀！”顺便再说一下，《CVS2》是阿文惟一胜得过阿涛的两个格斗游戏之一。

“这叫人背不能怪社会！”

“放弃吧，孩子！”

“我看不下去了……”

无视四起的谏言，阿涛继续重新LOADING。

“勇气可嘉……”

“黄继光……”

“英雄啊！”

大雄则在一边颇惋惜地叹了口气，手搭着阿涛的肩膀如是说：“同志！死了两次了！事不过三，这次再全灭你就跟魔龙姓吧！”

“一边去一边去。”阿涛害羞地甩开大雄的手，不好意思地讪笑。显然他还没意识到这一历史性的时刻将会在几分钟之后给他的人生带来不可逆转的影响。

开战，攻击，决定技，阵亡，复活，再攻击，再阵亡，再复活……全灭。

“啊哈哈哈哈哈哈！”拍桌子声，拍椅子声，拍肩膀声，暑天的汗水，晶莹的泪花，一时间屋子里就像是在举行酒神祭典，喝彩声此起彼伏，我弯腰捂着肚子，似乎隐约听到了街头王婆的叫骂声。

“……”

“继续！发什么呆呀！魔涛同志！”大雄干脆一头倒在阿涛身上笑了，而阿文则干脆倒在大雄身上笑了，我则摸着方才被自己拍得生疼的大腿趴在阿文的身上笑了。

之后，阿涛的全灭战绩保持了二十分钟，而“魔涛”这个雅号则一直保持到现在。可能会有朋友问我：“这是哪位？”而我则极有可能会条件反射地答：“魔涛。”

效果绝赞，且用不缩水。

紧接着，高考的日子不知不觉地就临近了。然而就在这普普通通的日子里却发生了一件不大不小的事，由于具体原因比较复杂，因此只能做个简要的说明。阿文与大雄之间因为有关游戏的现实问题发生了一点小摩擦，本来应该是件没什么大不了的事，却因为他们两人一个是遇上问题先考虑用谈判的方式来解决，另一个则是遇上问题首先考虑用暴力来解决，换句话说就是语言不通。于是事件的状况不断升级，以至于让我不由得想到中欧骑士战争的平民版：群殴。

“你们两个是不是太闲了？值得为这点小事闹个你死我活的吗？”此时这件事已经在整个年级掀起轩然大波，为了避免可能发生的最恶后果，身为当事人之一的我自然有必要站出来讲和。

“你别管这件事，对他这种人我已经没什么好说的了。你也别帮他说话。”大雄一肚子恼火，看他的样子倒是想立刻把看起来弱不禁风的阿文撂倒。而阿文则是面向一边，冷冷地答了一句：“随便你。”

“我问你们两个，就算打了又怎么样？事情解决得了么？你们考虑过后果么？是不是以后就不用在一个班里天天面对面了？”

面对我一连串的反问，阿文仍一语不发继续摆他的酷，不过在我看来，那也不过是他那死不服输的臭性格在耍脾气罢了，虽然他也不想再闹下去。如果说每个人都在用着不同的战斗方式生活的话，那么这就是他的战斗方式。

“我无所谓，就怕他不敢。”大雄仍在意气风发地挑他的衅。

“好！那么来试试看怎么样？”阿文显然火了。

“你们两个都给我闭嘴！先听我把话讲完！”我也怒了。“好，退一步讲，大雄。你把他打了，消了气，难道他家里人会坐视不管么？或许你觉得你在这圈子混得不错，可也别忘了，这社会上面更是什么都有，这都不过是小打小闹。就算你和你那些朋友今天不爽把我也一起打了，打进医

院，打到半死不活，我家里人也不会无动于衷。你想事情越闹越大么？"

"那又怎么样？我才不怕！就算有本事把我送进监狱，我亲戚朋友也能把我再弄出来！"大雄仍是口不服输。

"哼哼。"我干笑了两声。

"你笑什么！"

"真这么简单这么容易就好了，你有本事钻得了社会法律缺口，那他也一样。这城市就这么大，谁家不认识几个社会背后的人？法律解决不了的问题，自然会有其他的方法来解决。"

听了我这番话后两人终于冷静了下来一起陷入了沉默。可能有人看了上面这一段会觉得反感，但我却可以对天起誓以上所说全属事实。尽管针对过激的地方进行了稍许改动，但并无大碍。也是，毕竟大部分喜欢ACG的人对这种事情都抱着极为憎恶的心理，我也一样。或许应该说是不愿意接受这些社会上的种种真实，本来么，人生就应该像ACG般简单美好充满希望的嘛！这不好么？但却以至于不知不觉间ACG便成为了逃避的场所，对一切世事不过问不理睬。正是这种悲哀使得相当一部分人被迫踏上社会时显得不知所措吃尽苦头；或者干脆一头扎进ACG里去成为彻头彻尾的"次文化族群"——OTAKU。而在我看来，面前的这两个人不过是采取了不同的方式在逃避，不敢去正视自己在生活中的种种不如意。恰逢高考的日子一天天逼近，而大雄的成绩一直就差强人意，阿文自从进入高二原本优秀的成绩也开始一落千丈，当然我自己也不是什么好货色。面对传统教育思维中这种人生中至关重要的岔道口，需要宣泄压力的行为也显得多少可以让人理解。只是方法实在欠妥，使得在今天看来这一切都是那么地笨拙愚蠢。

经过我再三劝诱，利益权衡，大雄终于答应了不再把事情闹大，而阿文也表示默许，事件也就这么不了了之了。后来还发生了一件令人心惊肉跳的小插曲，不过既然一切都开始向好的方向发展，我也就不多说了，就将这黑历史封印吧。谈判结束后，大雄独自先行回家，按他的话说是"处理事务"去了，而我则硬拽着阿文叫他陪我去个地方。虽然他有些不情愿，虽然他看起来没什么大碍，但是我了解他的性格，他从来不会轻易地把自己心里的想法说出来，而且也不擅长于用语言向别人暗示他的心情，所以对于他我不能就这么撒手不管。毕竟这3年下来我与他也几乎已经与亲兄弟无异了，所以今天，我要给他一个敞开内心的机会。

河堤旁是刚修建不久的绿化带，虽说简朴，但基本设施、石桌石凳还是有的。况且此路段人烟稀少，选择这里作为静心交谈的场所实在适合不过。只是，现在可不是我满足于自己的明智的时候。

"你以后想要做什么？"我望向对岸说道。远处夕阳下的景色虽已有些朦胧不清，却仍然充满生机。



"不知道……"他趴在桌子上懒懒地说，已经完全不在意衣服是否会因此弄脏。

"我也不知道。因为从来没想过，也不想去想。要是没有游戏的话，我可能早就不想活了。"

他抬起头来看了看我，随后又把头埋了下去，只是模糊地"嗯"了一声。这句话没什么值得惊讶，因为对于我们来说都是一样的，只是我先说了出来，也代替他说了出来。

之后两人沉默了数分钟，阿文终于开口说话了："一想到高考，我都已经不知道自己该怎么办了。"

"就是啊。我完全想不出现在的各项课程和大学之间有什么必然的不可分割的联系。"

"为什么要用高考来决定人生呢？简直就是先获得知识的人对后获得知识的人的虐待。"他一边拨弄书包的拉扣一边说。

"有什么办法，谁叫咱们不是16年义务教育包办呢？这世界就是这个样子，你只能去适应社会，而不能说叫社会去适应你个人。"

"唉……"两人同时长叹了一口气。

"既然这样，对了，我说，我们以后就去做游戏吧！你不是整天都在说这游戏可以再这样改进，那游戏可以再那样玩么？"我的眼睛在闪烁着无限光芒。

"那我要去SQUARE！"他也一下子兴奋了起来。

"兄弟齐心，其力断金！就算我们不是最棒的，也是相当出色的！"那时候我甚至连什么叫PLANNER都不懂。

"要做就做中国第一！也让日本和欧美看看，好游戏并不是只有他们做得出来！"

"真空虚……"阿文说。

"呃……"

终于开始意识到自己是在得意忘形不着边际地意淫的两人又再次沉静了下来。有理想有包袱是好的，但是没有实现的能力的话一切都只不过是扯淡。梦想与现实的差距就在这里，容不得你半分质疑，否则留下的只能是惨痛的教训。

"就现在这个样子，恐怕我们到时候只能去乞讨糊口了吧！"我半开玩笑地对他说。

"那我宁可去死。"他倒是说得斩钉截铁。

"人活着的基本意义就是自我价值的实现，叫我碌碌无为那我宁可去死。"怕自己阐述的不到位，他又重复了一遍。对于他来说，只要是事关生活原则的问题就坚决不容妥协。

"那我看你已经活不长了，你到现在一点都不复习，难道是要赶着去死么？"

"还有办法么？即使我再复读一年高三，拼死努力也不可能考到630分，何况我还是理科生，更何况全市名额只有三个，不要想着做无谓的挣扎..."他说完伸了个懒腰。

"你怎么不早意识到自己想念日语系的？现在开始叫天天不应，叫地地不灵了吧！"我调侃他。

"反正我看什么都是一样。你不也想念日语么？切，现在反到教训起我来了。"

"果然是两个大白痴……"

"所以才觉得烦恼不尽啊……"

"那你就一个字也不看了？"

"……如果说这就是玩物丧志的话，我不否认，但也不会承认。有些人看事情只喜欢看表像，你以为他们真的是表示关心么？不过是凑热闹的，那就随他去吧！人の口には户はたたず。"

当时我没听懂他在说什么，直到后来自己去查字典才知道。每个人意识到的不同，看到的东西不同，对事物的理解不同，看世界的角度更是千变万化，自然就没有理由找个窗户放到别人嘴前。无奈地去接受自己对现实不满的现实，无奈地选择无为，无奈地选择放弃。因为有些事太难了，难到不是说一句只要努力就会成功就可以做到的。这就像是奇迹一般，或许那时，我们就在等待一个奇迹，然而这个奇迹始终没有来。直到现在我也一直在想 我可以选择么？我有选择的权力么？

有，我可以选择。而且我不得不选择。我得承认，阿文对事物的理解要比我深刻的多，如果不是性格使然令他可以很容易就能纯真无邪地笑出来，那么我应该就不难想象他拉着一老气横秋的脸看着我的样子。"人更多的时候有的是选择的义务，而非选择的权力。没人允许你投弃权

票。"这是阿文给我的印象最深的一句话。我突然想，为什么一切就真的不能像游戏中的理想世界一样简简单单？为什么人们偏偏喜欢把事情都要弄得复杂化？用他的话来说，就是人们早已经习惯了这生活中的种种不合理而颓然接受这种生活，以至于已经忘却甚至失去了自己原先所拥有的梦想。尽管人们想要掀翻这时代，却为了能继续生存下去和可能实现梦想的渺茫希望而不得不选择放弃。

答案是：生活。

成熟者与未成熟者的区别就在于：未成熟者为了理想而选择高贵地死去，成熟者则为了理想而选择卑贱地活着。这是来自《攻壳机动队》中的一句台词，这就是生活，我可真够贱的。

接下来的日子里阿文继续闷在家里玩他的游戏，而我则继续做徒劳的复习，高中最后的时光很快就过去了。我很幸运，以这样的分数仍能被一所民办大专录取，而阿文就没那么走运了。尽管我知道他早已作好了心理准备，尽管他不动声色镇定自若，但那有如被宣判了死刑后一样的肢体动作仍告诉我：之后的两个月必定是他人生中最难熬的两个月，只是不知道他何时能重新振作起来。虽然很担心，但我仍没有表示出更多的关心，只是像往常一样拉着他到处跑。他想自己站起来，他也只能自己站起来，我不会那么不识趣。多少让他保持心情轻松，这是我现在惟一能做的。

但他还是崩溃了，有那么几天他就像是发了疯般地神经质，任何一些细微的导火索都能让他脆弱的心理对所有人发起全面攻击性行为，或许正如那句话所说，外表平静的人其实才是真正内心炽热的人也说不定，他书桌上留下的痕迹可以证明我没有在说谎。我担心，但我没有打电话给他，只可惜有一次还是没能忍住跑去了他家。他把自己关在二楼的房间里，躺在床上呆呆地望着天花板。

"啊，你怎么来了。"他弱弱地问，好像疲倦过度的样子。

"来找你出去玩。"我试探性地说。

"哦，去哪儿？"

"急什么？天还早呢！"我欲擒故纵。

我一边翻着他的漫画和杂志一边暗中观察，虽然没有什么实质性的答案，但至少确认了两件事：他没有发疯。他没有变傻。这样我便稍稍放心了。只是他说话声音有些嘶哑，我想那是他做无力发泄的结果，有不满也别自虐啊！真是的。我们之间的话题就保持在普通的范围内继续下去，而终究我也没有拖他出去，不知不觉天就要黑了。

"我还没死呢，你别装模作样糊弄我。"

"什么？"风太大我没听清。

"很多事情我可以认了，但是涉及到原则性的人生问题我不会妥协。"他说话的口气已不似先前那般有气无力。

"啊？"果然。虽是这么说，但我还是装作没听懂他在说什么。

"如果对世界不满，那就做给别人看，成败并不取决于一两件事！高考算个球！"他开始有点愤青了。

"你的心情我虽然表示可以理解……但是老大！别拿我做垫背的啊！"我很欣喜地看到，他站起来了，他果然自己站起来了，我知道他不是个会向现实妥协的人，即便是他因此要付出比别人更多的努力和时间。

之后的故事就很简单了，我如愿以偿地去了那所高校念商务日语，而他则去了某个大城市去念自考。时间一点点地过去，不知不觉竟已有三年，没等我细细品味完自己的学院生活并下出"不过如此嘛！"的结论之前，就要拿着文凭先去找个饭碗糊口了。曾经那些浑噩玩世的华丽记忆，也早已开始变得模糊不清，直至过个几年或者几十年，经过岁月的装饰与想象放纵地将其改装后，原本平淡的时光才又会辉艳异常地重新占据脑海。而在那之前，此时的我，正刚把PS2放到书架上并打开电脑准备灌水。

"喂！别急别急，有电话，你的。"同寝室的K某在我输入某论坛的URL之前打断了我的思路。

"谁的啊？真会挑时间。"我用预期和表情来表示我对在着'节骨眼'上打电话来的人的不满。

"呃，他打来的，你快去接吧！我先帮你灌……"K某极其猥琐地搓着双手笑嘻嘻地向这边走来。

"别碰我电脑！要灌开自己机器去！"

"哎——为什么？人家那么好心好意地说，而你却不肯接受我这份纯洁无暇的感情……"

"少恶心，寝室里可没准备纸袋。"

"你懂什么！这叫做爱！LOVE！Amour！这世界上最伟大的情感！"

"好好好，先把话筒给我行不行？我怕电话那头会受不了先吐。"

我一把抓过话筒，接着把K某踹到了一边。而听筒穿来了熟悉得不能再熟悉却又显得有少许陌生的声音。

"喂？"

"哦，是你啊，你小子有多久没打电话来了？把我当成是宇宙中的一粒微尘了么？"虽然见不着面，但他的声音我还是能一下子听出来。

"哼哼……做人要厚道。要知道你以这种方式随便地问候别人是很没有礼貌的。"

"少来这套。"其实我是掩饰不住自己的兴奋。

"哟！仁兄那么激动啊！话都不会说了？"

"最近还好么？日子过得怎么样？学习怎么样了？另外，有女朋友了没？"

"……"

"喂！问你呢！快回话！"

"处理进程过多系统超载请重新启动您的计算机……你一下子问那么多问题我那里回答得过来？"他开始抱怨了。

"难不成你又念计算机了么？"我小心翼翼地问他。

"没，等日语系考试课程轻松下来的时候我会考虑去攻双学位，目前没时间。"

"好了，那废话少说。我问，你可有知己伴身边了？"



“问这个干什么……我说了没时间了嘛！我现在发现自己最缺的就是时间。在曾经准备的一份口试测验材料里我已经表明了我对‘那个事业’的远大抱负。”

“口试测验……如果你准备的是听说课程的考试材料的话那么我才会表示无限的钦佩。”

“也有这个可能……或许作为毕业论文更好也说不定……”

他竟然把我说的话当真了。只要他愿意就没有他做不出来的，这死性到今天还是没改。

“你现在玩什么呢。”他漫不经意地问道。

“呃，玩到几乎不想再玩了。PS2 都被我扔到书架顶上去了。”

“PS2 是主机，你怎么可以乱丢呢……其实我现在已经理解到，只有当你和某件事物保持开一定的距离时，才能更客观地去看清它在你生活中究竟是处于一种什么样的位置，游戏也是如此。但这并不意味着你对游戏的热度减退了，反而是更加执着了。你能处理好它与生活之间的关系，就表示你已经让它成为了你生命中不可分割的一部分了。在此我要庆幸我没有买 PS2。”

“那你实际上不就是等于已经放弃游戏了？”我不解。

“不是放弃，而是争取。当我发现我仍然有必要去努力追赶时间追赶目标的时候，便要为了游戏而牺牲游戏。听起来很拗口是吧！”

“理解不能……”

“然而你不可能真的牺牲掉，尽管没得玩但也禁不住会对即将发售的新游戏的各方面充满了种种猜想，假若这猜想到位，那便是一种积累。”他自顾自地继续说，无视我的茫然。“在这各种不同的设想中，有比实际游戏好的也有比实际游戏差，把好的挑选出来作为材料再进行进一步裁切，在有限的条件下，这是积累想法的最好方式。想法固然很重要，但只是有了想法还完全不行，还要有把想法提升至全局的能力，要有把想法实现的能力，你的想法是否能迎合市场等等，这些都是问题。”

“等等等等！你现在到底在捣腾什么啊？你到底想做什么啊！”我终于忍不住问他。

“PLANNER，企画。一个枯燥烦琐又时常需要保持高强度工作的职业。”他在电话那头笑了笑。

“这就是你想要的么？”

“不知道。但是当我真正踏入这个行业当中的时候，自然会渐渐明白的。我坚信，所以我决定。游戏并不只是艺术，更是一种极为商业化的艺术，比其他任何艺术形式的投资风险都要高。要做的，就是在时常允许的范围内表达你的想法，这需要经验来验证。”

“看来文君好像已经有些成果了啊~恭喜恭喜，有什么好想法说来听听。”他一句一句不听地说过来，我才尚觉自己在这几年没产生什么进步的思想以改变我要走的人生道路。

“有你个头啊！像我这种人到处都是，重要的是机会和能力，能力！明白么？对于现在的我来说，想法还是太少，经验则根本没有。”

“别把自己说得一文不值嘛，我看好你有前途，孩子！三年前的你还只知道埋头玩游戏，现在多少已经进入理论阶段踏入正途了，这是好事啊！”听电话那头似乎比较在意的样子，我安慰他。

“管他……其实前一阵子闲着的时候我也在写份企画，从系统到数值设定等等...其中得到不少挫败感，你来帮我吧！恩，另外这份企画只是 YY 写着玩的，国内大部分‘玩家’追求的不是这东西，也不会买你的账。”

“先拿给我看吧！至少我比你强。”

“哦！说起来，我得先好好复习了，下下个星期有重要考试。”

“那祝你顺利延期毕业。”我挑逗他。

“给我闭上你的乌鸦嘴！”

“不好意思不好意思啊，哈哈。”

“老头的机厅现在怎么样了？”

“不知道，很久不去了，现在偶尔回一次家没什么多余时间，更何况搬家后离得又那么远。不过我倒是听以前XX说老头似乎生意做不下去关门转行了。”

“这样啊……”

一时间我胸中涌起一股说不出来的情感，似乎过往有过的一切开心的笑容都不曾存在过，也可能就此我再也找不到曾经那样生活过的证据。时间不会带走一切，但是时间会带来事物的变迁，事物的变迁却会抹杀所有的证据，等不到你开庭审问过去。几乎已经和所有在小屋认识的朋友断了联系的我此时更是感觉如此。

“先不说这个，你最近在做些什么？”

“我？恩……正在试图挑战动画监督的领域。我想大概可以这么说。”

“开玩笑的吧……”

“呃，刚才说的确实夸张了。其实是做静态，也就是分镜版，如果一帧一帧的画的话我完全没有那个能力。你知道我学的素描全忘了...”

“内容呢？”

“内容？就那样吧！反正是类似一次同人创作般的东西。TITLE是CHERRY BLOSSOM，但是我没打算做成一个故事，而是平均时间一分钟左右的短篇集。最近编剧能力急速下降……”

“切，我还以为什么呢……”

“不过是因为好玩才去做嘛！选用的BGM是J.S.BACH的Suiten fur violoncello solo，就是 EVA 剧场版 DEATH 篇用的那首。”

“那么成品出来了么？给我看看先。”

“虽然所有准备工作都做好了，但是关键的负责后期制作的某人最近比较忙...”

“那你跟我扯个屁啊！”

“第二话也开始筹备了，共计 17CUT，不过还要再改。唉，真该买本相关书籍回来研究了，这次选用曲是鹭巢诗郎...要不要给你分镜先凑合看？”

“你少跟我说这些有的没的，等弄出成品来再说！”

“我只是很厚道地……”

“闭嘴！”

……

我笑了，他也笑了，我们都开心地笑了。仅仅一个小时的时间，我知道他没变，也让他知道了我也没变。当然，轻易的改变是向生活妥协，而恰巧我们都不是这种人。我们不会屈于现状而满足于现状，只因为我们年轻，我们没必要去做生活的奴隶，大可以为了理想努力拼搏一番，至少在后悔之前。做了虽然不知道是否会成功，但是不做就注定不会成功，现实本来就是灰暗的，沉不沉溺堕不堕落那都只是你个人的事。只有看得见真实的人，才能永远留下真实的脚步。

我是不是也该考虑一下了呢？抬头望向书架上的 PS2，我自问道。

三年再加上三年，六年了。为自己的狂妄恼过，为自己的执着担心过，有时我甚至在想，如果当初我真的努力念书的话，那么将来或许可以成为一名医生或者律师，然而我没有。后悔吗？也没有，最多也就那么一丁点儿。毕竟我不可能再回到六年前告诉那个孩子，你如果这样或者那样做的话，就不会像今天的我这样了。而且即便是能回到过去，有些事盘根错节不可能全部改变。要说我对自己现在的生活是否满意，答案是否。甚至我时常会回忆起过去的点点滴滴，想再回到那无忧无虑的日子。或许是因为现实生活太过繁忙压得我喘不过气而只想找一个地方逃避，但无论是在这个世界上的任何地方都不会存在留给个人逃避的地方，而且逃避的痛苦要比勇敢面对生活的痛苦要大的多。向自暴自弃说不，向屈从于生活说不，努力改变正在或者可能发生在你身上的一切，不断向真正的自我攀登，这需要莫大的勇气。我还是我，但或许已经不是曾经的我。

后记

人生就好比一杯雀巢纯咖啡，再敷衍不过，可你也只能选择喝下它。可它太过酸涩，以至于溶入口中很快就会变了味，不再似咖啡的味道。于是便想要去加糖，可糖在哪儿？什么？买不到？又或者好不容易买到了，当你兴冲冲地加糖进去时，却发现甜得太过虚伪令你作呕。你说你不喝，可选择只有两个：喝死或渴死。所以这个时候，我们便要尽量地去尝试如何调味，怎样才能让这杯咖啡变得好喝。文中的第一人称并不是我，而是我的好友。所有事件都保证了不失真实性，只是在结构和对话上做了调整。在此希望当那些与这篇故事有关联的人，以及正处于人生低谷的游戏人们看到这篇文章时，能发出会心一笑。



胜负师：时隔两个月，ACG议会栏目又和大家见面了。最近ACG议会的投稿量还真不少，本次议会从中挑选了五篇文章。第一篇文章的作者通过E3期间任天堂新主机的同人影像谈日后游戏理念的发展方向；第二篇则是从独特的视角来探讨《逆转》中的"威慑"；而第三篇短文的作者是对Square Enix在新时期寻求的发展方向提出了自己的看法；后两篇文章篇幅比较大，一篇是《贝里克》的人物与剧情评析，另一篇是"《鬼武者》系列"的杂谈，内容颇为专业和厚重。这些作品风格迥异、长短不一，应该能适合不同玩家的口味。

电子游戏、新媒介、虚拟实在和后现代

文 三三

五月初，盛会E3如期召开。面对即将公布的三大次世代主机，全世界玩家翘首企足。其中，最为惊世骇俗的莫过于一本由任天堂FANS精心制作的"革命"宣传影像于互联网释出，被复制成千万份，众目睽睽之下来了次华丽至极的KUSO。尔后，"革命"主机正式公开，却犹抱琵琶半遮面。老任说革命革在操作方式，可苦于革命性的手柄尚未公布，玩家们只好反复观赏KUSO影像YY一番聊以自慰。须知"革命"一词玄机太深，不知道老任这葫芦里卖的什么药。请容我就"革命"KUSO影像带来的启示花拳绣腿一番，以飨各位。首先谈谈电子游戏这一新媒介的意义。

媒介（medium）是感官存在的人工延伸，电子媒介使视觉、听觉、触觉的和谐统一成为可能。电子游戏作为以计算机技术为支持而创生的新媒介，其特点无外乎互动功能。用户（玩家）可以使用控制器，在程序员编定的有限空间里，完成一次次虚拟的冒险活动，享受声光电带来的刺激，并从中取得快感。传播学大师麦克卢汉将媒介分为热媒介和冷媒介，基本原则在于该媒介对人们的感官的"高限定性"的程度有多大。换言之，就是某一感官接受多少数据的程度。一张照片要比一副卡通画所包含的信息量要大，所以相比之下照片就属于较热的媒介。同样，电话是个冷媒介，因为人耳只能收集到有限的信息。在冷媒介的条件下，信息量很少，只有用户自己来补充。总之，热媒介的参与程度低，而冷媒介的参与程度高，用户在一种冷媒介交流的环境中的参与性要比在一种热媒介的环境中大很多。

电子游戏其呈现借助于电视机，电视本身是个冷媒介，时事新闻、天气预报、体育比赛、综艺娱乐，它们无一不诱发用户（观众）的参与讨论。但





是，电视机禁止任何直接的互动交流，导致观众想要"伸手碰触"的欲望落空。不过情况到了电子游戏这里就大相径庭了，用户（玩家）可以通过对手柄操作改变电视屏幕中呈现的影像，游戏中的人物被玩耍于股掌间。这种以互动为卖点的新媒介愈来愈被广大娱乐爱好者所接受，电子游戏发展到今天成为一种以代码构建起来的艺术品。麦克卢汉还宣称文化作品是好比一个后视镜（rear-view mirror），因为新媒介以前面的媒介作为内容（如电视以电影为素材），电子游戏亦如此。次世代游戏的电影化已是不争的事实，（如"《寂静岭》系列"对欧式恐怖小说、宗教救赎等概念的解读）电子游戏产品对各种传统艺术的杂糅，重组的趋势为业界、玩家所津津乐道。

但是，传统的手柄操作已经不能满足玩家的高要求，"伸手碰触"的欲望会随着信息技术的发展日益膨胀。上世纪90年代后期，控制器的改革出现转机。KONAMI的"《DDR》系列"，通过跳舞毯将脚引入到操作中去，把玩家的手解放出来。从技术上讲这并非高科技产物，甚至运作方式也与传统手柄无异，区别只是要求用户参与的肢体。PS2上的EYE-TOY，将摄像技术引入家用游戏领域，取得成功。2004年任天堂引入触屏技术，开发出异质产品NDS。以上种种迹象表明，业界对操作方式的改良可谓用心良苦。如今，家用机市场老任江山不再，惟有另辟途径。所谓穷则变，变则通，通则久。存亡之秋，不变不行。让我们先来看看那段"革命"KUSO影像。

经过一连串酷到毙的对任天堂帝国历史的回顾，一个不怎么好看的"on"出现。随后，造型如头盔的"革命主机"出现。流线造型，瓷光质感。上架一眼镜（即显示器），3D人取其架于鼻梁，耳机入耳道。演示画面是FPS银河战士，诧异的是，3D人左顾右盼，起步前进，画面中的角色亦随之活动起来。卧室幻化作游戏中的一个场景。天哪！原来"革命"是全息影像与虚拟实在。虽然后来这被证实为了是同人作品，但其启示意义不容小视。

1984年，视觉编程语言（VPL，Visual，Programming，Language）的创始人兰尼尔引入了"虚拟实在（Virtual Reality，简称VR）"这一术语。指通过计算机模拟现实世界或凭空构造世界。兰尼尔亦取得了包括数据手套（date-glove）、头盔显示器（head-mounted display）、数据服（date-suit）在内的专利权。根据兰尼尔的说法，虚拟实在整个重点是"分享想象，生活在一个可以互相表达图像和听觉的世界。"在这样的技术支持下，用户对于数据库的驾驭变得更为便携、高效。电脑操作界面也更为人性化。好比未来的证券交易所，投资者完全可以使用数据手套在3D化了的界面中，实现对数据库中各变量的操作，省去了传统证券操作带来的繁杂的手续。

类型学学家海姆认为，虚拟实在是应用技术崛起的一个新领域，它展示了类型学的沉浸（immersion）、交互作用（interaction）和信息的密集度（intensity）。下面我结合电子游戏就这三种作用进行阐述。"沉浸的感觉"，来自于某些设备，它们能完全将人们的感觉器官隔离开来，让人觉得从一个地方移到另一处。"革命"KUSO影像中，房间、墙壁、家具均通过头部成像装置在玩家眼里幻化作游戏中的场景，给玩家一种身临其境之感，受电子游戏刺激的身体器官更多、更广。"交换作用"描述的是计算机能改变用户沉浸其中的虚拟场景，配以改变用户自身的动作和观点。玩家在虚拟世界中可以随时展示有知觉的动作（它的行为就像真的实体），这极大程度的影响了虚拟实在的影像呈现，比如敌人的攻击方式、各道具的出现地点以及自然环境的变化。"信息的密集度"，它的界定取决于虚拟性能给用户提供什么样的信息，尤其是关于其自身所处环境的信息。在电子游戏中，玩家可以随时调用地图、道具等菜单，给自己的行动以提示。

其实，深思虚拟实在的实现，我们越来越觉得，信息技术日益强大几乎使现实世界与虚拟空间的界





限模糊掉了。调用法国后现代主义理论家鲍德里亚的观点，拟象和现实的界限已经“内爆”。

鲍德里亚提出“拟象三序列(The Three Orders of Simulacra)”。他认为拟象的三个区别与价值规律的突变相匹配，自文艺复兴时代以来依次递进：

1.仿造(counterfeit)，是文艺复兴到工业革命的主导模式；

2.生产（production），是工业时代的主导模式；

3.仿真(simulation)，是被代码所主导的当前时代的主导模式。

这种理论初读极其晦涩，它亦是科幻电影《黑客帝国》的理念主导。导演沃卓斯基兄弟借影片形象地展现了虚拟现实世界中人类的生存境况。鲍德里亚的著作《拟象与仿真》也隐喻地现身其中。隐喻，是被后现代理论家们广为采纳的术语，用来描述一种一致性。打个比方，就电子游戏而言，DJ模拟音乐游戏《beatmania》(狂热节拍)，它作为可操作的DJ合成器台就是一个隐喻，这个隐喻暗示着电子乐的节拍、LOOP、BPM、黑胶唱片以及可以调节音速、音调、音色的的效果器旋钮。还有各类诸如模拟吉他手、鼓手、PARAPARA舞，乃至整个乐队的音乐模拟游戏。甚至可以说，体育竞技类游戏、潜入型游戏、经营类游戏，对于现实都存在着隐喻。同时我们也可以看到，电子游戏作为艺术品的发展无非是一个仿真的过程。

文艺复兴时代，艺术品的仿真只能通过手工制作方式完成，好比童年自制的诸如毽子、陀螺、滚铁圈等游戏工具；工业革命后，大机器大生产代替手工业，艺术品的复制就可以采用机械制造的方式，如印刷术的发展，使得书本的流传速度更快；到了现代，因特网为标志的知识经济时代来临，任何艺术品都可以被转化成多媒体在网络上传播，即无限制的“拟象”。通常，世界某一角落的文件，可以在瞬间进驻到全世界电脑用户的数据库中，好比那位“任饭”呕心沥血的“革命”KUSO影像，可以在E3老任发布会之前迅速以幂的速度像癌细胞扩散至全世界。

这是个代码、超文本、虚拟空间如迷宫般交错的世界。谁掌握了最多、最速、最新的信息，谁就掌握了主动权。我们的大脑面对数以兆计的文件上的信息、数据，在建立调节大脑和信息空间的环境时，遇到了种种类似处理、操作、执行上的问题，这些问题既是向浪漫梦幻的大脑提出的，又是向理性分析的大脑提出的。人类发展到今天其身体的秘密已被解释为一串DNA序列密码，那么在无法超越身体界限的今天，人类作为智慧的生物，是否还有其他的可能性呢？追溯信息的历史，记忆术、密码学、神秘主义宇宙论，这些或多或少有些玄乎的概念给人以想落天外之爽。神智学大家赫尔墨斯强调人类其自身具有发觉有关上帝和宇宙知识的能力，人类如能在思想中同时容纳万物、时间、地点、物质、数量、质量，你将会理解上帝。人被认作是一个肉体伪装下的星魔，能通过真知（gnosis）这一神秘启迪的瞬间了解宇宙能量。同过将宇宙的一个表征刻写于自己的高层大脑内部，人甚至可以上升到与上帝统一。

话扯的有些远了（瀑布汗）。我引用神智学无非是想借其表达自己的一个观点，即后现代主义所提倡的多元化，包容万象的主张。从电子游戏发展到今天种种迹象表明，游戏制作者正在竭力拓展玩家的可操作空间，使游戏向更大程度的自由迈进。从《潜龙谍影》自PS初代起的对各种细节的精准刻画；从《GTA》、《莎木》等游戏场景的“无边界化”与任务执行的多选择化；从Namco新公布的《灵魂能力Ⅲ》等一系列游戏提供给玩家的自行设定并创建人物的系统；甚至任天堂公司竭力解放玩家手指的理念等一系列厂商的做法，均呈现出后现代主义所崇尚的对个性自由、个体尊重的主旨。同样，在电子游戏领域里，我们亦看到各种极具个性的游戏被创造出来，如水口哲也的音乐射击游戏《REZ》，以日本传统演歌和江户土文化为素材的赛车游戏《暴走卡车传说》，结合微观世界与宏观世界宇宙论的动作游戏《块魂》……在后现代的世界里，谁都可以发表自己的观点，谁都可以自由地改变生活方式。

尼采在《快乐的科学》里说，人应该创造自己的生活，通过长期的实践和日常生活赋予它一种风格，给人的个性一种风格，这是一种崇高而稀有的艺术。后结构主义学家福柯说人的本质并不是一种与生俱来的、固定的、普遍的东西，而是每个人都必须在其成长环境中，发明、创造出来的东西。也就是说，人生的意义在于开发自我、创造自我。我想电子游戏制作者追求的，无非是对玩家的解放再解放，让玩家可实现的东西更多。他们在游戏机平台上施予玩家一个幻想的世界，任人类的想象驰骋在虚拟与现实的边界，最终赢得了这个时代认同的同时，也在虚拟世界中实现了自己一定的价值。



威慑，然后逆转

文 叶修（Rhetor）

当初（我已记不得是哪一年），在某游戏杂志上见到关于《逆转裁判》的介绍，我多看了几眼，便有了兴奋。说到原因，也无非因为它是文字型AVG。可



能马上就有人跳出来驳我：这明明是个法庭辩论型AVG。那我就要反问一句：请问这法庭辩论在游戏里是以何种形式表现？如果够诚实的人，自然会回答我“是用文字”，所以驳我的人都对，但我也没错。

像我们这些游戏的老人，大多对文字型AVG是有感情的。不信你随便找一个老家伙，在他面前提提“同二”、“骑四”之类，保证他除了鼻涕便是眼泪，还要加上几滴口水，也许。

但也正因为这个《逆转裁判》是文字型AVG，我也就没抱什么希望能玩上。毕竟，这终究是个日文游戏，而不是看图游戏。游戏再好，但看不懂也是白搭。说到这日文，的确是很讨人厌，分开来一个个我都会念，合起来我便不知其意，这和中学的政治课本倒有几分类似。

后来虽然网上有了汉化的消息，但都如谣言般有声无影。说我漠然也好，多疑也罢，总之我是没去理会，倒也没灾没病，活得上好。

直至有一日，我在一论坛上鬼混时，见到有好事者拿出了《逆转裁判》全系列完全汉化的证据，我才吃了一惊，又勾起了那阔别已久的对于文字型AVG的瘾头。当场就有链接，我姑且一试，竟是真的！

俗话说得好，知恩图报。我先是四处奔走，在各地拍了几句“诸位汉化大人功德无量”的马屁后，这才找了点闲暇，玩开了去。

《逆转裁判》乃是一律师辩案的游戏，说实话，刚开始，我是有点失望的。游戏里选项不多，故事也没有什么离奇（无非就是杀人放火之类），更没有一点就透的爽快感，但越玩到后来，我却是欲罢不能。

因何为甚？且听我慢慢道来。

此游戏最大的特点，亦是最有交互性的部分，便是在法庭上通过询问证人，与作为对手的检察官展开辩论。而询问证人的过程中，最常用的技巧是——威慑。所谓威慑，说白一点就是连蒙带吓。没办法！谁叫这游戏里的证人，大多谎话连篇，要不



就思维混乱，更有真凶隐于其中，你若不吓他一吓，案子就根本别想了结。

有的时候，证人相当狡猾，任你火眼金睛，也难辨他话中真假。莫慌，有最稳妥的办法，就是对他说的句句话都加以威慑。"宁杀错，不放过！"哪怕他证言说"那天我刚洗完澡……"，你也得一拍桌子怒吼道"你确定你洗了澡么？你确定那天没有停水么？你确定你的沐浴露没有用光？"对方见你是这般架势，就先怕了三分，话中也容易出现破绽，接下来也就好办了。假如这个证人神经比较粗，一时吓不倒他，没关系，反正你也没损失，不吓白不吓。

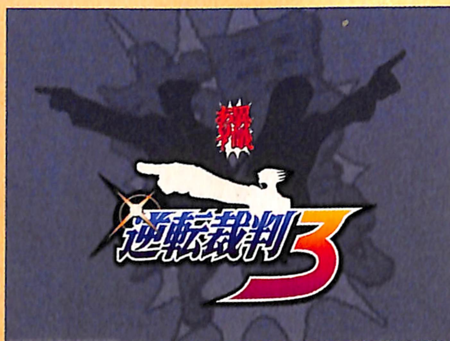
我们这位当律师的主角，成步堂龙一，说老实话，虽然头脑比较清楚，但终归是个新手，你看他往法庭上这么一站，最厉害的威慑手段也就是拍拍桌子，或是很嚣张地指着别人鼻子，明显是泛泛之辈。真正的此道高手，要到游戏二代方才出场，光听名字，就叫人不寒也寒——狩魔冥！这位美女检察官威慑手法一流，平日冷眉冷眼，不苟言笑（笑也是冷笑嘲笑不如不笑），且一向是提根皮鞭上法庭。不管有事没事，也不管是谁站上证人席，她先照人抽上几鞭再说，就算是素来行善积德之人，遇上这等耍鞭子的货色，也只有经脉逆行、两股战战，对其言听计从了事。而且这狩魔女士还喜欢自报家门，通常上来就诏告天下："我就是十三岁便在美国法律界风光无限的……"要是气短的，光听她这句就已经主动矮了半截还多。

我这人向来心理阴暗，见不得他人太过张扬，撞上这种嚣张型，就直想上去抽对方嘴巴，若是美女，更是手痒难耐。游戏里虽然不能抽这位狩魔姑娘的嘴巴，却也能叫她吃上不少苦头，我想定有读者看到此处，已有跃跃欲试之冲动。莫急，读完再去不迟。

说到这里，我便想，这个已出三代的《逆转裁判》若一代接一代地再做下去，作为主角对手的检察官该如何改进。提着鞭子上法庭自然不再稀奇，那也许就只有提把刀上去，也不拿去砍人，只是先告知大家：我若败诉，就地切腹。这样一搞，不害怕他真要当场寻死想来也没几个。你一怕，他自然就有了优势。这便是所谓的"以死相逼"，也是"逆转"局势的重要手段之一。人大多是怕死的，不单怕自己死，也怕别人死，有时怕别人死还胜过怕自己死。所以有些时候，你眼看没有退路，嘴里冒出"死"字，反而豁然开朗。譬如，你去找别人要应该你得的宝马车，别人不给，本来你也无计可施，但你就偏要爬上电杆要死要活，惹得众人围观，事情一闹大，说不定还有转机。若是效果不尽人意，大不了再从电杆爬下来便是。但切忌真去寻死，因为吓人的手段还有很多，留得命在，可以慢慢去试。

游戏里，有时在威慑之后，还会出现是否要"进一步威慑"的选项，这种时候是绝对不能手软的，就算暂时没想明白前因后果，也要信口开河，声称"自己有决定性的证据"，否则只有前功尽弃，取档重来。由此可见，威慑贵在坚持，你一定要坚信自己永远都是正确的，对方永远都是错误的。如果没有这份自信，吓起人来就难免不够分量。好比两个路边闲人起了纠纷，吵到不可收拾时，其中一个说"你再说一句老子便一刀捅了你"，他若实际并没有提刀捅人的志气，话里就会打了折扣，另一个往往不会怕，只叫他有胆来捅便是。

威慑的确是个好东西，不但游戏里如此，游戏外同样如此。



我在混沌未开的年龄，大概是读小学吧，一日与表弟上街，见到路边卖衣的摊位上支起招牌，上书三个大字"跳楼价"，后面还接着数字，只是记不得了。我当时见到这三个斗大的字，心头便是一跳，还暗自琢磨，何谓"跳楼价"。莫非摊主卖完这一单，便会亏得去跳楼？一边想着，一边凑过去瞧了摊主两眼，似乎也并不生得一副跳楼的嘴脸。现在虽然明白了它的本意，但细细想来，这"跳楼价"一词，本身就有威慑成分。当时他若竖着"跳水价"的招牌，我是决计不会过去瞧的。

当然，威慑也是不能乱用的。要是用得太绝，反而将自己逼上死路。游戏中就有一些地方（虽然少之又少，但毕竟是有），是定然不能用威慑的，你若定要用，就只有鸡飞蛋打。而如何判断哪些情况下不能用威慑，就得有察言观色的技巧。要是没有掌握这样的辅助技巧，老实讲，这威慑也未必好用。好比上面提到的闲人斗嘴，若其中一个说"老子要捅你"，而另一个恰好是捅人无数的黑道中人，那头一个等于是提醒对方如何行动，外加替自己备好了棺材。

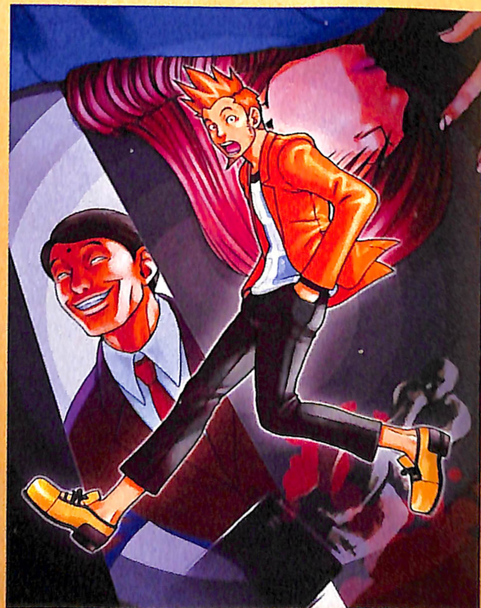
还有一例。过去我有一个友人，某日兴致勃勃地跑来找我，说他最近得了一个与女友相处的妙方，只要使出来，对方必定言听计从。我当时虽是孤家寡人，但也以为不会长久如此，总之有备无患，便向他打听这妙方。答曰：提出分手。解释起来，大致便是一提分手，友人的女友就被吓住，只能依他。我也觉得此法简单易行，于是默默记在心头，只等他日有了机会，便要用上一用。然而，不等机会上门，友人那边已是弄假成真，真就分了手。后来我当然没敢去试，而且对方若反过来对我用此招，我也不会上道。这也得多亏友人当年的教诲。

谈到这里，可能有口干的要来质问：你说威慑重要，难道证据就不重要？若遇上嘴硬的、不怕吓的，你那威慑有个P用！还是证据好使！

没错！我从来都承认，真凭实据比连蒙带吓管用。但问题在于，证据这种东西，有时并不那么容易弄到手，有时甚至根本弄不到。游戏倒也罢了，若回到现实中，试问哪有现成的证据等你？就算翻山越岭啊、跋山涉水啊，也未必能寻得能证明什么的物件。何况，我们这里谈的本是游戏，虽也谈现实，但都只涉及小事几桩，并不上纲上线，因此，能吓则吓，吓不倒就算；反正玩得转就玩，真要到了玩不转的时候，莫急，简单，攻略伺候！

最后，让我们来谈谈主角在法庭上最经典也最常用的台词：我有异议！既然说"我有异议"，那自然是反对另一方的观点。这一句"我有异议"，本身便有着或多或少的威慑成分。要是对方说了什么，你都是点头赞同，就算你赞同得对，也是跟着别人过河，往往被人小瞧，但要是你不管三七二十一，上来就是"我有异议"，对方反而会有几分忌惮。因为赞同别人，再怎样也是跟屁虫一只，显不出自己的威力，而推翻对方的观点，就能显出自己比对方高明。所以经常可以见到两个熟识之人，为路边卖唱的究竟姓"王"还是姓"金"之类的琐事争得不可开交，原因多半在此，不是为了争这姓氏，而是都想将对方镇住。

总之，说到威慑吓人这东西，里面学问实在不少。有嘴贱的可能要驳我："你这句便是废话，只要你活着，哪件事情里面都学问不少。"那我也要威慑着回上一句："就算去死，里面也大有学问哩！"



三足鼎立or鹬蚌相争？

文 太阳黑子工作室 哈达理



今年在美国洛杉矶举办的第11届E3大展中爆炸性新闻可谓层出不穷。三大新次世代主机争先恐后向世人揭开神秘的面纱，硬件性能规格参数一时间成为业界瞩目的焦点话题；各大软件厂商更是配合硬件厂商不遗余力地显示新次世代平台的奇幻魅力，几可媲美电影效果的即时演算画面一波又一波地冲击着玩家的视觉神经。然而，随后一家软件厂商发表的内容则更令业界一片哗然——Square Enix宣布同时加盟三大硬件平台！

不出意料的，"《Final Fantasy》系列"的第13部正统续作继续为索尼Play Station系新生儿独占，外传性质作品《FFCC》新作（Crystal Chronicles，水晶编年史）依旧眷恋着承载任天堂新希望的Revolution，这两点多多少少倒也在普遍推测的情理之中。可是正当人们猜测微软于Xbox 360上展示的一段大手笔制作MMORPG映像究竟出自谁家厂商之手时，屏幕上霍然显现硕大的logo——"FINAL FANTASY XI"，让许多猝不及防的玩家脸上出现了难以言状的莫名表情。

三足鼎立？

颇有此番感觉。

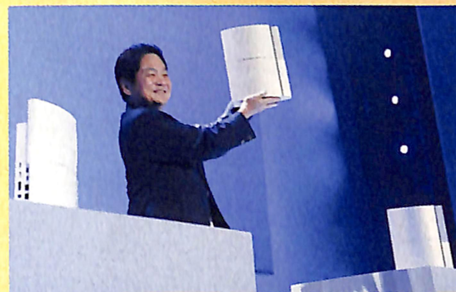
北魏是挟Square Enix股份以令诸侯的索尼，东吴是坐拥欧美大陆天然屏障的微软，西蜀是核心玩家比较青睐的任氏。不过随着核心玩家数量的逐年递失，如今的任天堂早就不复当年帝王主公之霸气，仅能依靠先代精英横井军平遗留后世的创意勉强维持生计。即便《FF》这块金子招牌的号召力再如何大，外传毕竟还是外传，就像私生子在法律上不予支持正统继承权那样，外传性质作品同样不会获得优先待遇，充其量只不过是Square Enix于掌机平台追随大流推出炒冷饭系列的筹码罢了。换言之，西蜀已经基本淡出角斗的舞台。

鹬蚌相争？

也有几分道理。

在西蜀被司马懿灭亡后，北魏（那时或者应该称呼为晋更确切些）与东吴总算可以静下心来慢慢琢磨攻略对方的城池，三足鼎立之势终成鹬蚌相争之态。姑且就将微软看做是战略进攻意识的鹬，那么索尼便是扮演着战略防御角色的蚌。蚌君精心孕育多年一颗名曰"三代目"的绝色珍珠原本没有必要这么匆忙公布于众，早先半年炼出的"二代目迷你型"目前风华正茂光彩溢人；但顾虑到鹬君今度采取先手必胜的方案，加之装备升级版本可360角度调节的喙咀"凶箱"，无死穴的攻击实力不容小觑。蚌君情非得已只有对鹬君出此权宜之计起牵制作用，以保血肉之躯全身而退。如此针锋相对俨然围棋选手博弈时含蓄待发般暗藏先声夺人之机。

然而，鹬蚌相争仅为战况的局部缩影，不要忘记了纵览全局关键性的补完词语——渔翁得利。



渔翁是谁？

历史总是不断轮回的，让我们把眼光投向上世纪90年代中后期。正是由于原任天堂阵营当中的Square变节，业界格局于一夜之间倾刻瓦解，坚持两年胶着态势的世嘉亦无力回天，只能眼睁睁地望着索尼携《FF Ⅶ》一骑绝尘，Square则趁势赚了个钵满盆盈。初次合作的显著成效令双方高层大加赞赏，并随后缔结了更为密切的互信体制。事过境迁，转瞬来到21世纪的第一个年头。《FF》之父坂口博信初次涉足电影领域的失败，不仅高达1.75亿美金的投资费用打了水漂，自己也引咎辞掉了社内副社长的职务而退居幕后，甚至把Square株式会社推到崩盘破产的边缘。索尼却在此时乘机注入大量资金入股Square，美其名曰"战略援助"，实则软禁其发展空间，为PS2的一枝独秀奠定了牢固磐石，微软屡试不爽的"银弹政策"亦不能左右。这种情况一直持续到2003年4月1日，Square和Enix正式合并以后才开始有所改观。

显然，渔翁便是Square Enix。

我们有充分的理由相信，Enix对于Square的并购整合决非仅出自传统观念上资源共享的战略意图，标指集开发制作与销售贩卖于一体的头号软件厂商也并非Square委身Enix的最终野望。对比《FF X》的全球销量及《DQ Ⅶ》在世界范围内的影响力后不难发现，两大神作江河日下的趋势已不可避免，越来越多的所谓二线作品正逐渐取而代之为硬件厂商宠信。双方的头脑都很清醒，那些所谓二流厂商不过是在重蹈它们早年走过的覆辙，要想突破硬件厂商精心设置的权利壁垒，从根本上彻底消除一家独大的垄断层面，惟有和昔日的德比对手摒弃前嫌重修旧好，携手并进共同创造百花缭乱的业界未来。加盟微软恰是这盘棋局的逆转时分，臣服索尼旗下许久的Square Enix终于吹响了战略反攻的号角。

如此看来，似乎又往返回到了最初三足鼎立的起点状态。有区别的地方是，软件厂商替代硬件厂商踏进入了角斗的舞台。

成功度过蜜月危险期的Square Enix又令玩家们多了些许期待，今年3月份向外界公布的上财政年度收支报表则又使投资者重拾获利信心，软件巨鳄已经悄然逆袭。不过除了强强联合的叠加效果之外，这其中也不乏诸多偶然因素在庇佑着Square Enix。竞争对手方面，Konami软件市场虽高奏凯歌却被房地产投资的流年不利所拖累，Namco迫于街机领域SEGA并入Sammy而带来的巨大压力选择与动漫周边领域巨头Bandai喜结良缘，Capcom由于撤消《Biohazrd 4》的独占计划再现墙头草作风为业界颇为不齿；手机网络方面，增值服务及《FF XI》的运营状况则都获得了预想以外的利润；其他方面，超人气作品《钢之炼金术师》的放映完结引发改编游戏热潮，各平台各类型皆取得理想成绩满载而归。总体而言，没落的勇者业已具备王侯之相，幻想三部曲的战略宗旨将会在相当时间里改变天秤的倾斜走向。

距离下一回的次世代之争已所剩无日，硝烟弥漫的战场上充斥着双方令人窒息的战意。

Square Enix，你总是会带来一些惊喜的吧！



SQUARE ENIX™

文 日本游戏攻略特区 熬夜

历史的英雄与无名的英雄

——贝里克物语



前几天一个高中时的同学给我发短信，说明天要和我讨论《贝里克物语》的剧情。我一想这就毁了。我这同学属于又有点反日又会点日语又爱玩日本游戏又喜欢边玩游戏边钻牛角尖的那种。他要是到时候跟我讨论什么利斯的妥协主义，利斯的局限性，从《贝里克物语》看日本人的战争观，那我可是大大消受不起的。胆战心惊地等他来了，劈头盖脸就向我发问："主角利斯算不算英雄，开头动画里说的英雄到底指的是不是利斯？"

这倒是把我问住了，利斯作为游戏的主角，如果要选游戏的英雄，我主观意识上就会偏向于他。但是仔细想想，利斯从来没有在正面战场上战胜过帝国军队。从希浓带来的100人骑士团，发展到游戏后期巴斯通保卫战时的500人。这点人数对于动辄数万，十数万大军对阵的拉兹帝国、贝利亚王国来说，无论如何也起不到决定性的作用。

下面我说一下我个人对战争中能称为"英雄"的将领的定义：

1.能在战争中大量杀伤敌人的有生力量

2.领导军队，取得了某次或一些重要战役的胜利，而这些胜利又直接对战争全局起到了影响，甚至成为整场战争的转折点。

并不是说没有以上作为就是没有对我方胜利起到作用，但是所谓"英雄"，或是能被称作"英雄"的军事将领，需要有相应的伟大功绩，需要有能让万人瞩目的"光环"。但是利斯却没有这样的功绩。利斯所做的，往往是一些吃力不讨好、贝利亚王国的其他军事将领根本不愿意扯上关系的任务。例如支援撤退的友军、从即将被占领的城镇中协助当地居民和贵族的撤离、营救人质、消灭当地土匪山贼、袭击帝国兵器基地，甚至抓逃亡俘虏这样的事都要干。惟一拿得出手的，就是游戏后期的巴斯顿保卫战，但是实际上即使巴斯顿保卫成功，对战争全局其实也没有影响，这点我会在后面详细叙述。

那么在这场拉兹贝利亚大战中，或者在后世的历史当中，谁又会被人们称颂为英雄，而被拉兹贝利亚大陆人民所牢记呢？毫无疑问，那就是为500年战争打上休止符，分属于不同阵营的两位将领——贝尔那多和泽夫罗斯。

同样拥有贝利亚皇族血统的贝尔那多，十七岁时就因为父亲阿雷斯的冤案，以及之后"血之8年"事件所牵连，弟弟和妹妹在战乱中下落不明，自己也被流放到大陆西部。但在拉兹帝国侵入贝里克同盟本土以后，身为迪亚那公爵的他毅然担任起西部战线的指挥官，与利斯的父亲邦斯特尔一起，发动了令帝国意想不到的大反击。帝国西线将领接连败在贝尔那多的剑下，而贝尔那多，也被塞雷尼亚的人民称为"英雄"。如果不是同盟国王沃尔肯斯的嫉贤妒能，说不定拿下皇子法萨尔头颅的就不是泽夫罗斯了。而在被利斯和泽夫罗斯从监狱救出以后，贝尔那多重返西部战线，并最终夺回了贝利亚王国的首都，也解放了原贝里克同盟的全部领土。

再来看看帝国这边的年轻将领泽夫罗斯。泽夫罗斯的真实身分，实际上就是贝尔那多多年前失散的弟弟，而他的姐姐，现在则是帝国皇帝库雷曼的宠妃，并且已经生育了一个皇子。泽夫罗斯在军事才能和战斗能力上绝对不在哥哥贝尔那多之下，同盟老国王摩尔迪亚斯4世、利斯的父亲邦斯特尔都死在他的手上。游戏终幕以3万军队击败两倍于自己的法萨尔皇子军也是值得大书特书的一笔。而且需要注意的是，相对于贝尔那多，泽夫罗斯平时所带领的其实是别动队性质的部队，也就是说在数量上绝对不会太多。只有少数精锐，才能最大限度发挥龙骑士部队出其不意、在关键时机给予敌人致命一击的能力。在先期的侵略作战中，泽夫罗斯可谓是屡立战功，因为只有这样，姐姐阿娜丝塔西亚作为皇帝正室的地位才能更加牢固，小皇子的王位继承权才能更有保证。当然，泽夫罗斯取得的所有功绩，都少不了他的左右手阿克托尔的功劳。这位相貌英俊，待人彬彬有礼的年轻人，却因为在伊西丝之森的战役中一人屠戮了34位同盟圣骑士而得到了"伊西丝的恶魔"的异名。而在游戏的最后，带领龙骑士团闪电奇袭帝国本土，清除拉兹教激进势力的行动也是由他实行的。游戏中，我们可以感受到阿克托尔对泽夫罗斯的姐姐阿娜丝塔西亚王妃是抱有好感的。泽夫罗斯，阿克托尔，安娜斯塔西娅三者之间的关系很容易让人联想到著名的历史架空小说《银河英雄传说》。这可能是编剧的喜好所致，最后阿克托尔成为帝国宰相的结尾，是不是编剧对齐格飞英年早逝的一种纪念呢？有兴趣的玩家可以讨论一下。

回忆贝里克大战的进程，我们就可以发现，当贝尔那多在西线大活跃的时候，往往看不到泽夫罗斯的身影，而当贝尔那多被同盟国王囚禁以后，


利斯


贝尔那多


泽夫罗斯


阿克托尔


法萨尔


阿娜丝塔西亚


沃尔肯斯


邦斯特尔

泽夫罗斯又恰到好处地战胜了利斯的父亲，击溃了同盟的西部战线。这可以理解为，泽夫罗斯既要不断建立功勋稳固姐姐的位置，但又不希望与兄长的部队交战，甚至使兄长战死。而从法萨尔皇子的立场来说，他也不希望让泽夫罗斯在西部战线大出风头，影响到自己的皇位继承权。相对于贝尔那多，泽夫罗斯对于大陆终战时的格局，起到了更为重要的作用。泽夫罗斯在游戏的终幕独自离去，从此下落不明，因为他害怕自己成为新战争的火种。但我认为他的真正目的还是要独自彻底铲除拉兹教激进派别的残余势力，特别是逃亡中的拉兹教大主教。因为只要他们存在一天，帝国新政权就有一份潜在的危险。这又使人联想到了奥贝斯坦，《银英》果然是无处不在呀。

谈了贝尔那多和泽夫罗斯以后，我就不得不说说另外一个人——贝里克同盟的国王沃尔肯斯。沃尔肯斯在我们所有玩家眼里都是恨不得冲到游戏里狂抽一顿的人物，“日本游戏攻略特区”的某位性情大哥还叫出了“反了，反了，反XX的”（这里略去）的口号。但我觉得沃尔肯斯实际上也是一个可悲的人。在父亲意外战死以后，自己在毫无准备的情况下就被推上了王位。在王都被帝国大军围攻既而仓皇迁都至纳尔维亚的经历中，他最后一点身为王者的勇气都被磨损殆尽了。贝利亚民间也流传着“仙娜公主继承了双亲的优点，而沃尔肯斯却继承了双亲的缺点”这样的笑谈。我们在游戏最终章可以看到沃尔肯斯的战斗数值，这分明就是个从来没有上过战场的国王呀！如果摩尔迪亚斯4世能够多锻炼一下这个嫡子，让他参加一些与帝国的战斗，或者自己晚死个几年，结果可能都不一样。从他连“国王会见诸侯必须有王妃参与，没有王妃由王妹代替”这样的王家条例都从没听过，就可以看出他完全没有成为一国之君的自觉。日本的RPG、SLG游戏往往在灌输我们这样一种理论：野心和欲望，最终会导致权力者自身的毁灭。但实际上从另一个极端来看，没有野心和欲望，而又缺乏实力的权力者，往往对自身能力充满了不自信。这种不自信在臣子的优秀才能面前，会使为王者更加自卑，既而产生嫉妒。沃尔肯斯正是这样的一位王者，面对跪在自己面前的贝尔那多，沃尔肯斯感到的不是身为王者的荣耀，却是由衷的恐惧。在贝尔那多“英雄”的光环下，沃尔肯斯的心态彻底扭曲了。再加上有变身为军务卿赫尔曼的拉兹教祭司在旁边煽风点火，他自然是要把贝尔那多置于死地。

但沃尔肯斯并不是不能信任他人。游戏中有这样一段情节：罗兹奥克脚提议沃尔肯斯在与伯尔尼亚的战斗中出战，伯尔尼亚的士兵由于国家突然对友邦出兵，思想上一定不能完全接受。而看到贝里克同盟国王此时亲临战场，思想必然发生动摇。沃尔肯斯几乎被说动，但一旁的亲信帕德尔夫却恶意诋毁罗兹奥克，说他是想等国王出城参战以后，让儿子梵米利昂从背后偷袭国王。沃尔肯斯犹豫再三，最后还是退缩了。熟读日本历史的玩家应该知道这段故事的原型来自于战国时期的“大阪夏之阵”，恐怕不管是沃尔肯斯，还是丰臣秀赖，都不会怀疑罗兹沃克或者是真田幸村的忠诚。但他们就是缺乏那么一点点身为王者的勇气。



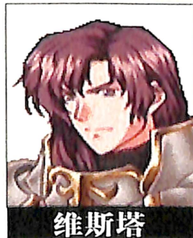
沃尔肯斯对臣下，特别是对能臣的信赖，也就到此为止了。这也为他最后的结局埋下了伏笔。死前一刻，幡然悔悟的他对妹妹仙娜说：“仙娜，对不起，我……我错了……，贝利亚就拜托给……贝尔那多……”也许只有在这一刻，他才卸下了这份本不该属于自己的沉重负担，才第一次站在为王者的角度，看到了自己的国民，自己的国家。沃尔肯斯的悲剧，既有他自身的原因，也有时代的原因。沃尔肯斯无疑是整个游戏中最令人可悲可叹的角色。

现在我们可以来说说主角利斯了。前面已经说过，利斯所带领的几百人，不可能对战局产生决定性的影响。而且我同样可以说，利斯的骑士团几乎没有和帝国的正规军队、精锐部队进行过作战。想知道帝国精锐军队的实力吗？“流血之谷”敌人最后一批援军、“沉默的街”巴斯顿战役西部及南部战线敌人最后投入的黑骑士以及龙骑士、第十四章左上角的黑骑士以及支线剧情战斗中保持中立，但一旦你接近就会倾巢而出的帝国驻留军。在游戏的早期，这些敌人就有着不俗的数据以及强力的武器。考虑到游戏较低的成长率，如果整个游戏战斗都要和这样的军队正面交手，通关的可能性可以说是微乎其微。

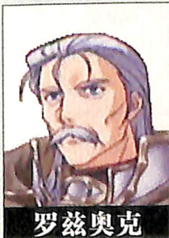
那么到底该怎样评价利斯以及他所领导的希浓骑士团，在整个战争中所起到的作用？我的看法是利斯拯救伯尔尼亚王子维斯塔的行动，对战争的进程起到至关重要的作用。维斯塔在被利斯救出后，在伯尔尼亚北部成立了类似解放军的组织，这样既分化了伯尔尼亚王国，又扫去了伯尔尼亚对纳尔维亚本土的威胁。纳尔维亚从此免去了两线作战的困扰，可以专心对付帝国的来犯。但遗憾的是几百年过去以后，当人们提起伯尔尼亚的解放战争的时候，最大的功劳者肯定是维斯塔王子，作为两次救出行动的指挥者利斯，很快就会被人们所淡忘。

利斯最大的功绩，应该是救出维斯塔王子的行动。但是利斯所经历的最艰苦的战斗，毫无疑问是第十三章的巴斯顿战役。看过《兄弟连》的玩家肯定对101空降师在巴斯顿的血战记忆深刻。当时的情况是，德军利用天气因素，于12月16日突然对美军阵线发起突袭，措手不及的美军被德国人打得溃不成军，整个防线像是打开了口子，德军像洪水般地涌入。艾森豪威尔紧急将美军第101空降师调往德军尚未攻克的巴斯顿进行防御，大家可以想象这样一幅情景：你的友军正在大规模的撤出阵地，他们的样子就像被人狠狠揍了一顿，而你的部队却要进入敌军正要扎紧的口袋里。“兄弟连”中温斯特有一句著名的台词：“我们是伞兵，我们就该被包围的。”（We are paratroops, we supposed to be surrounded.）想必利斯和他的骑士团成员当时的心态正是如此。在劝说梵米利昂先行撤退以后，利斯骑士团开始投入到一场几乎不可能胜利的战斗中去。用


莉内特


维斯塔


梵米利昂


罗兹奥克


阿尔姆特


摩尔迪亚斯4世


仙娜


缇安娜



500人完成整个城镇的布防，与帝国上万军队相周旋。在整场战斗中，不能有丝毫的疏忽，一个据点的丢失就将导致整个防御体系的崩溃。经过7个半小时（游戏中2回合被定义为1小时）英勇奋战，敌人好像是震慑于利斯他们的勇气，出人意料地撤退了。

敌人"好像"是震慑于利斯他们的勇气，但事实真的是这样吗？游戏中有一个细节设定很有意思，巴斯顿之战的胜利条件为"坚守15回合"，但相信大多数人和我一样，在游戏的14回合，巴斯顿的西部防线就几乎崩溃。敌人的黑骑士、龙骑士只要在十五回合给我致命一击，死人是肯定的，据点也可能会被占去。但就在这个时候，黑骑士军团突然开始大规模的撤退，就这样放过了我的西部防线，同时也让我达成了胜利条件。这到底是为什么？

其实，从剧情前后来看，敌人的行动是完全可以理解的。皇子法萨尔为了回国继承皇位，除掉阿娜丝塔西亚母子，决定与贝利亚王国先行休战。但由处于战争主导地位的拉兹帝国提出休战无论如何不是一件体面的事。于是帝国方面要求贝利亚王国把"妖言惑众"的"塞雷尼亚的少女"——利斯的义妹莉内特交给帝国作为休战条件。从欧洲中世纪的历次侵略战争来看，侵略者最害怕的人往往是能团结民众，激起民众反抗意识的领导者，而并非民众本身。著名的人物就有法国抗英战争中的"圣女"贞德。一四二九年，在战况不利的情况下，贞德带领着由军人，农民和城市贫民组成的军队，经过浴血奋战，夺回了在地利上极其重要的城市奥尔良。此时，贞德在法国人民中的声誉达到了最高点，人们都称她为"奥尔良的女儿"。贞德进一步向法国国王查理七世提出收复巴黎，完成祖国的统一大业。但正因为贞德的人望已经超过了法王，查理七世一方面希望统一祖国，另一方面又担心害怕以贞德为代表的人民斗争为危及到自身的封建统治。所以他表面上同意贞德的意见，却并没有给予实质上的帮助，比如军费和士兵。

贞德最后的结局大家都很清楚，在战斗中被法国封建贵族所出卖，最后落入英国人手里。一四三一年，被宗教法庭以"女巫罪"处以火刑。同样在贝里克物语里，莉内特也被国王沃尔肯斯所出卖，被当成牺牲品交到了帝国军，或者说拉兹教祭司手里。这样就出现了一个矛盾，既然帝国军准备好休战，而沃尔肯斯也准备牺牲莉内特换回一点领土，为何帝国方面要派出上万军队围攻战略要地巴斯顿呢？

事实上，帝国方面虽然提出了用"塞内利亚的少女"交换贝利亚国土的条件。但贝利亚国王沃尔肯斯是否会答应他们的要求，他们自己也不能确定。显然，他们高估了沃尔肯斯。于是为了给停战以及得到"塞内利亚的少女"增加更多的筹码，先行攻略巴斯顿无疑是最好的选择。可以肯定，帝国拿下巴斯顿的决心是十分坚决的。因为在这次战斗中，他们投入了几乎所有的兵种，从枪兵到弩兵，弓箭兵，从重甲兵到弓骑兵，拉兹教神官，极其精锐的黑骑士和飞龙军团在久攻不克之下也加入了战局。但是他们惟一没有预料到的就是沃尔肯斯的愚蠢与懦弱。莉内特的自投罗网使得整个巴斯顿战役完全失去了意义。那么再在这个战场上付出牺牲的代价实在是得不偿失，剩下的就只有撤退一条路了。

现在回过头来看游戏，就会觉得敌人在十五回合放弃眼前的胜利开始撤退的这个设计是多么的精彩。首先，制作人暗示你，虽然希浓骑士团付出了很大的代价守卫巴斯顿，但敌人的撤退和他们的英勇抵抗是没有关系的。第二，如果把游戏，《拉兹贝利亚编年史174章》看成一本历史文献，而把此战的胜利条件看成是史实条目，那么得出的结论就是"巴斯顿战役历经七个半小时结束，但是敌人从战斗打响后第七个小时，就开始了大规模的撤退。"这与之后的故事情节在衔接上可谓是天衣无缝。所以我才会认为，从结果论来看，即使是利斯不去守卫巴斯顿，或是守卫巴斯顿败北但是利斯侥幸逃生，历史的进程也不会改变，帝国即使占领了巴斯顿，也依然会把它交还给贝利亚王国。

但是这种靠牺牲自己妹妹得来的短暂和平，利斯是无论如何不能接受的。在跟国王抗辩无果的情况下，他决定自己一个人去拯救莉内特。很多人会问他为什么不造反算了，反正这个国王也是不得人心的。但也许在编剧的历史价值观里，臣子弑君，无论有再正当的理由，也是不符合大义的名分的。即使这种昏君被人杀死，也是被小人、敌人，或者是一条龙所杀。利斯由于其所处的地位决定他是不可能和国王作对的。于是利斯决定脱离骑士团，独自去达姆萨尔要塞。这样即使失败了，贝里克同盟也可以把责任推到他一个人的头上，自己的属下和其他佣兵都不会受到牵连。令人感动的是，希浓骑士团的团员也都有自己身为骑士的自尊或是身为佣兵的荣誉，他们也不会抛弃自己的领导者，而只是为了苟且一时的安宁。与利斯同生共死，才是他们最大的愿望。利斯离开纳尔维亚城之后这段剧情非常精彩，所以我把它翻译了过来，给读者欣赏。

（利斯准备一个人前去帝国的达姆萨尔要塞营救自己的妹妹莉内特，但当他来到旅程的起点萨拉村时，发现骑士团成员都已经在此等候多时了）

利斯：为什么……大家都在沙拉村？

沃尔特：这个村子是我们旅程的起点，从那时起已经过去一年有余了。在那个时候，我们许下了生死与共的誓言，公子，你忘了吗？

艾尔巴特：公子，太遗憾了，想把我们丢下不管吗？

克莉斯：即使是利斯公子，也不能原谅，我们曾许下运命与共的誓言啊。

里昂：就算变成叛逆者也无所谓，大不了以后回希浓放羊去。

阿迪尔：我们是希浓的骑士，除了利斯公子以外，没人能当我们的主君。

西洛克：没有我的弓箭又怎么能救出莉内特小姐，所以请不要丢下我们。

伊塞露娜：利斯公子，如果就这样失去了你，我们又怎样生存下去？就这样一个人离去，实在太悲哀了。

菲：公子，你是不懂得武人之心的愚蠢之人。

马塞尔：我早就把自己的性命交给公子了，请让我和您一起奋战到最后。

佩尔斯维尔：公子，真是无情，居然想丢下我们不管。

艾妮多：利斯公子，我虽然不太靠得住，但我一定会加倍努力的。

达乌德：我再也不想眼睁睁看着年轻人死去。

阿尔维娜：利斯公子，看到这些人如此悲伤，你还能保持平静吗？

帕罗乌兹：一个人耍酷就行了吗？这么有趣的事还从没听说过。

拉伦缇亚：利斯公子，你忘记和我的约定了吗？

缇安娜：利斯阁下，现在你明白了吗？你不想把我们卷入此事的心意我们可以理

解。但这种行为，对于生死与共的伙伴来说，就意味着一种背叛！！真是太任性了！！我不能够原谅！（哭泣）

利斯：缇安娜，抱歉，我错了。

缇安娜：真的、真的明白自己的任性了吗？

利斯：看到缇安娜流泪对我来说是比什么都痛苦的事。真的很对不起你。

缇安娜：利斯阁下，眼泪是女人最后的武器，我只有万不得已才会使用它。

“眼泪是女人最后的武器，而我只有万不得已才会使用它。”秘书官缇安娜的这句台词不知道在我心里回荡了多久。

而之后与梵米利昂公子以及维斯塔公子的汇合，则多少有些小说特有的戏剧性色彩。利斯终于在千钧一发之际打倒了拉兹教大祭司，救下了被暗黑魔法迷失心智的莉内特。使自己的妹妹没有走上和贞德一样的不归之路。说到这里我们已经发现，“塞雷尼亚的少女”莉内特的原型正是“圣女”贞德，就连达姆萨尔要塞指挥官皮亚斯威胁烧死她的台词，也和1430年宗教法庭法官威胁贞德的话一模一样。可是假如没有两公子的支援，只靠利斯带领刚刚参与过巴斯顿战役的残兵攻打达姆萨尔要塞，莉内特的命运又会是如何呢？我们不妨来看看贞德生命最后几分钟发生的事情：

一四三一年五月三十日，在英军占领的卢昂城广场上，竖起了一座火刑柱，周围堆满了干柴。贞德带着手铐，威武不屈地向着刑场走去。刽子手把干柴点燃后，烈火在贞德面前熊熊燃烧。

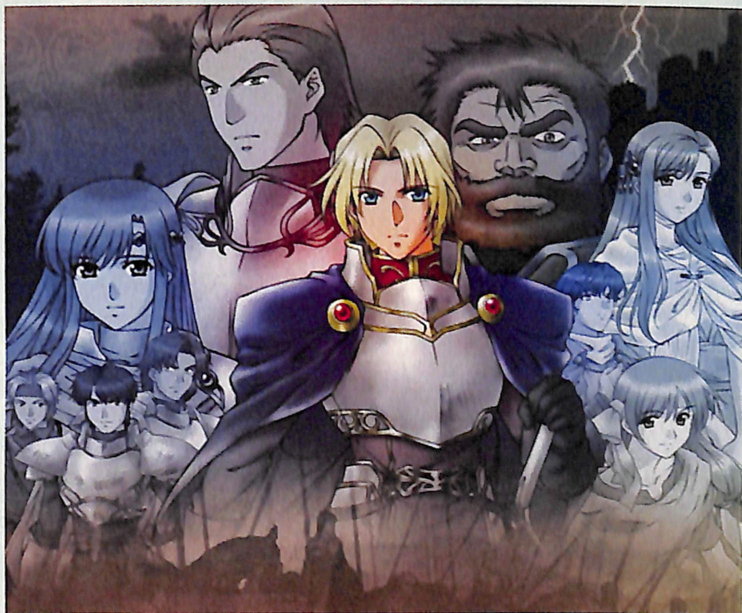
“你这个女巫还不忏悔！”火刑执行人叫嚣着。

贞德一声冷笑，怒斥道：“你们烧死我一个人，会有更多人站起来把你们打倒！胜利属于法兰西！”

据说，火刑有净化的作用。是故，火刑总是和消灭异端邪恶联系在一起的。但在当时现场的人们看来，在贞德燃烧生命散发出的光芒中被净化的邪恶灵魂，却是属于行刑者以及宗教法庭的那些“上帝虔诚的仆人们”。

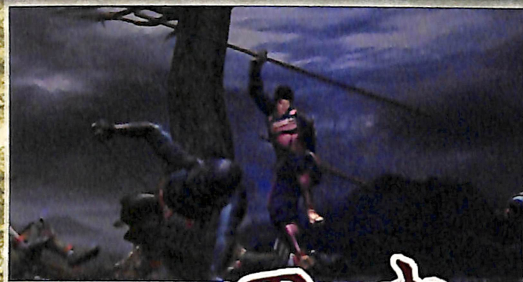
巴斯顿战役前后的这一段剧情是整个贝里克物语的高潮。利斯与贝利亚国王，帝国军方面的矛盾被完全激化，拉兹贝利亚大陆在经历了500年的战乱以后，戏剧性的最后一幕终于上演了………

游戏最后一章的标题是“英雄传说”。那么这个英雄到底指的是谁。泽夫罗斯，贝尔那多，还是主角利斯？我认为这里的“英雄”并不是指的单独一个人，而是希浓骑士团的所有成员，包括已经长眠在墓地里的那些战士。他们在贝里克战争中的所作所为，也许并没有对整体战局起到多大的影响，但是他们所表现出来的勇气，那种在敌人层层包围的困境当中也能从容应战的气魄，却是当时贝利亚王国大多数军队所不具有的。在每一次撤退行动当中，希浓骑士团都是保护百姓，友军先行离开，然后自己才有条不紊的撤离战场。面对武器装备强于自己的敌人，希浓骑士团也永远不会退缩，而是靠着地利以及相互之间的援护与敌人相周旋。对于百姓的财产，马匹，军资金紧张的希浓骑士团也不会以战争需要为借口强行收为己用，在巴斯顿战役找到的骏马，也全数交还给马店老板。所以即使利斯在《拉兹贝利亚编年史》中的地位，不能和贝尔那多，泽夫罗斯相比肩，但希浓骑士团这个整体，却无愧于英雄的称号。长眠在墓碑下的每一个战士，也都是这个英雄集体的一员。

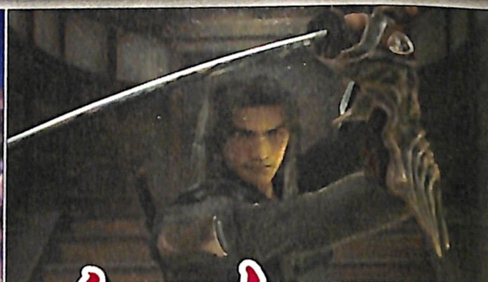


很多人说这个游戏打得太累，没有2周目，3周目的欲望。但如果你在2周目、3周目以后来到教会后边的墓地。看到1周目没有阵亡过的骑士团团员的墓碑，你就会想到，他们本该也能享受现在的和平，过着自己想过的生活，与相爱的人一起度过平平淡淡的每一天。但不幸的是他们倒在了战场上，甚至尸骨都可能不见踪影，现在埋在这里只不过是他（她）生前的一件遗物。但当你看到纳尔维亚城里其他居民的生活，以及活下来的战士们的后续故事，你就能明白死者是抱着怎样一种信念投身到与帝国，与拉兹教的战斗中去，最后战死沙场。而当你看完飞龙骑士拉伦缇亚的故事，你就会明白，帝国的士兵，帝国的人民都不应是仇恨的对象，面对把妇女儿童也作为异教徒烧死的上级长官，拉伦缇亚同样举起了手中的武器，怒斥道：“你原来是佩希尔王国为之骄傲的骑士，现在不过是拉兹帝国饲养的走狗而已！”阿尔姆特为了研究两国的历史，找到双方互相憎恶的心结，甚至自己套上重甲，以佣兵身份加入两国的军队寻找线索。他曾经这样表白：“互相仇恨，永远不能认同对方，这造就了同盟与帝国两国现在的历史观，仿佛是正反两面的相对存在一样。我作为研究历史的学生，无论如何一定要探求真实的世界，了解真正的历史。用自己的眼睛去看，用自己的耳朵去倾听，我要去寻找这个世界的‘真实’。”这一切都告诉我们，其实游戏中真正的敌人，就是这种相互仇恨，彼此憎恶的意识，而这种意识的最终产物就是拉兹教激进派别要把所有异教徒焚烧致死的恶行。“要战胜恶魔，但是我不能变成恶魔。”这应该是所有骑士，战士在面对敌人时的一种信念。或许，游戏制作人根本就没想过让大多数玩家达成一个所谓的“完美结局”，而是要让玩家感受战争中的死亡，以及正视战争中的死亡，这才是墓地存在的真正原因吧。

《贝里克物语》是阿尔姆特所著的《拉兹贝利亚编年史 第174章》，而这之前和之后的历史中，有多少无名英雄曾经活着、战斗过、死去、继而被人们所遗忘，我们并不知晓。我想，对于一个成功的历史战略游戏，玩家在游戏通关后所感受到的，除了通关的喜悦以外，还会有对游戏情节的回味与思考。在游戏最后的STAFF表中，我们没有看到前作《尤托那英雄战记》的制作人——加贺昭三的名字，但是我本人很难相信这是一款没有加贺参与制作的《泪之指轮传说》。在一个日益LIGHT USER化、商业化的日本游戏市场推出一款系统复杂、难度奇高的SLG游戏，这本身就是一种自杀行为。在《贝里克物语》推出之前，我对其销量的前景就不乐观，游戏通关以后，我几乎可以确定它的销量不会超过20万份了。制作这样一款高难度的战棋游戏，却连一个“EASY MODE”的妥协都不肯接受，这种勇气与魄力，可能也只有加贺这样率性而为的制作人才能拥有。（不过我们可以设想，如果有一个简单模式，第十三章“沉默的街”是否还能玩出现在这样的味道）对于“销量论成败”的日本游戏市场来说，这真是一种悲哀。我不禁感叹，像松野泰己和加贺昭三这样的游戏制作人，当他们迎合Fans要求，循规蹈矩地制作出《FFT》，《TRS》这样的作品时，往往是赢得叫好声一片。而后来真正以创新理念开发出《漂泊的故事》，《贝里克物语》这样具有创意，却系统复杂，难于上手的游戏时，市场的销量却在无情地嘲笑着他们的努力。但是对我本人来说，《贝里克物语》已经带给了我太多太多的快乐，这就足够了。从这层意义来说，编剧对于《贝里克物语》的诞生，也同样是一位无名的英雄。





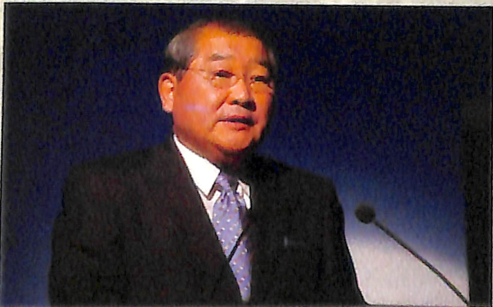


罗武者之前世今生

文 罗炜

一

好吧，秉着开诚布公的原则，我得承认之所以写这篇文章，无非是为了庆祝《新鬼武者》的发表。（或许我应该说"纪念"？毕竟我原本以为《鬼武者》系列的最新作将会出现在PS3上，特别是看了E3展的PS3机能演示之后我更希望这款游戏会像当初的《鬼武者》那样突然宣布转移平台。毕竟当前的开发度仅有20%，虽然我们或许会失去一款看上去很美而且极其廉价的PS2游戏，但是我坚信将来肯定会迎来一款更加出色同时也更加昂贵的PS3游戏。）其实就目前所获得的资料来看，我对这款游戏并没有抱多大期望，尤其是那个表情欠揍的黄毛小子和他那身不甚合身且色彩搭配也不够协调的铠甲，当然还有那两把造型夸张、与前作轻便简约坚实淳朴的武器设计风格截然不同的巨剑。至于近来（特别是E3展的试玩影象公布后）在某国内游戏论坛备受某些动作游戏爱好者（当然据我观察他们还算不上"《鬼武者》系列"爱好者）批评诟病的打击感部分……打击感？拜托，我们不需要打击感，因为在熟练掌握一闪之后我们不必再像传统的动作游戏那样依赖某些低阶技能来蹭血，稻船敬二和他的团队只需要处理好一闪及其衍生系统的平衡性就可以了。虽然到目前为止还有些同伴尚未表明身分，预告片也没透漏多少信息，然而这并不影响我们借回顾前作之机来意淫这个可能要明年三四月份才会发售的"非正统"续作。更何况就算这款游戏做砸了，销量和口碑比《鬼泣2》还惨，也并不意味着不会再有续作推出，毕竟《鬼泣3》的优秀有目共睹，虽然田中刚对"《鬼泣》系列"的理解与神谷英树比起来还有待加强。



▲《鬼武者3》的失败，与社长辻本宪三不无关系。

二

作为一个《鬼武者》系列的资深、铁杆、核心的玩家，首先我要称赞稻船敬二这个其貌不扬的中年上班族当年顶住愚蠢且短视的CAPCOM高层的巨大压力毅然将《鬼武者》的发售平台从装机量惊人的PS平台转移到前途未卜祸福莫测的PS2上真是相当明智可谓高瞻远瞩的决策，我敢拿硬盘里的H资源来打赌那些曾经有幸一睹PS版《鬼武者》开发中画面的玩家都会同意我的看法。（我敢打赌在每个玩家眼里拿着靠削减游戏制作费用而压榨出来的钱去投资房地产的游戏公司决策者都是愚蠢的，更何况这些投资项目最终多以失败告终，其亏损导致新的游戏制作费用再度被削减以填补亏空进而恶性循环。我坚信《新.鬼武者》没有一如既往地请人气偶像出演男主角并参与宣传也是因为开发费用不足的缘故而非稻船大叔在接受媒体采访时列出的那一大堆冠冕堂皇的理由。）很难想象一个在色调阴暗的静态背景前同屏只有一到两个敌人的刀剑类动作冒险游戏会给当时那些早已对静态CG背景的冒险解谜类游戏产生审美疲劳的玩家们留下深刻印象。直至现在我仍对那个建模粗糙、贴图模糊、周身锯齿、动作僵硬的明智左马介秀满手持一根扭曲残缺、狗牙遍布、不知是何材质塑造而成的条状物，与两只造型更加简陋、姿势更加猥琐、AI极低且反应迟钝（我亲眼看到演示人员操作着左马介从这两只低等幻魔中间跑过而没有遭受任何攻击，令我感到不可思议的是后者居然没有表现出任何攻击意图。你知道哪怕是"《生化危机》系列"里反应最迟钝的丧尸在主角进入其攻击范围后都会象征性地作扑咬状，当然这或许是因为制作发表会举行时这款游戏的开发度尚低的缘故）的刀足轻在阴暗狭小的庭院中游走缠斗的演示场景印象深刻，更别说那看似华丽却闪烁着无数马赛克的火焰和雷电等特殊效果。

然而令我颇感惋惜的是，虽然PS2版《鬼武者》的人物建模精细程度与战斗规模都有了革命性的改善，当初一些看起来相当有趣的构想却没有能够保留下来，比如那个手持重剑、身披厚甲、外型酷似《生化危机3》中的追踪者、从游戏截图来看似乎会持续追杀左马介的巨型幻魔剑士就从未出场过。虽然PS2版中有体格与武器都很相似的玛塞拉斯，但这位"板凳队员"似乎未能满足当初玩家们所寄予的厚望——他只是作为没有台词的代打型BOSS在特定且宽阔的场景出现，不会像我们先前在PS版的游戏截图中所见到的那样出现在狭窄的通道内对左马介追击堵截，也未曾见他像《生化危机》系列里的暴君那样挥动着硕大的巴掌将左马介一把拎起，要知道我可是很期待在拼命按键后左马介一脚踹在那家伙厚实的胸膛上挣脱魔掌再在空中转体侧空翻270度并最终像《鬼武者3》片头里那样平稳落地。此外这家伙移动速度也相当缓慢，严重缺乏当初PS版游戏截图中那位幻魔剑士所表现出来的那种锐不可挡的气势和魄力，要不是玛塞拉斯那家伙有360度的大范围全方位打击技能，以及在第二战中转为双剑形态后追加的快速移动，我真担心欧兹利克这头红皮野猪被他从"《鬼武者》系列"史上最弱BOSS的王座一脚踹下而屈居第二。即便是换作游戏难度大幅提升的《幻魔鬼武者》，在困难难度下这位仁兄除了攻击力之外似乎没有丝毫的长进。还好稻船兄在《幻魔鬼武者》中加入了神出鬼没阴魂不散如附骨之蛆的和服人偶娃娃绫女，并赋予其类似于擒拿技的攻击方式，如不赶紧挣脱体力值便会不断减少。



▲一代的信长还有三分人相，到后面就成妖了。


▲还记得这个怪物么？就是它在一代片头中劫走了雪姬。

至于为何设计如此精彩的敌方角色未能在最终发售的版本中出现，我个人揣测或许是因为以下几方面的原因。众所周知，PS2早期的开发环境相当恶劣，经常导致制作者很多精彩的创意难以实现，经典案例就是《潜龙谍影2自由之子》，对照其后收录于《潜龙谍影2 真实之影》的制作企划书，我们可以发现其间许多气魄宏伟的场景大多延后至《潜龙谍影3 食蛇者》制作时才得以实现。据说《鬼泣》之所以无法实现枪械的即时切换也是当时的开发环境所限，单是"复仇者"与"伊夫里特"这两件近身格斗武器的即时切换便已让神谷英树和他的团队绞尽脑汁了。作为PS2发售尚且不到一年便要推出的作品，《鬼武者》受到这些不利因素的困扰在我看来根本就是理所当然的事情。然则何以PS版尚能制作出的角色换作PS2版反倒难以表现呢？我想可能是PS版那位幻魔追踪者在AI方面还停留在《生化危机3》的水准，奔跑冲撞擒拿劈砍开门破壁这些粗笨活能够胜任，但是在面对作战手段灵活多变花样翻新层出不穷的近身游斗型角色时其人工智能处理起来恐怕就有些捉襟见肘了，毕竟在《生化危机3》、《恐龙危机2》、《寄生前夜2》这些同时代同平台的冒险解谜类游戏里，玩家们在遭遇非强制性战斗时所面临的选择无非两种：战略转进或负隅顽抗。但是在《鬼武者》里玩家们的备选方案可就要丰富得多了。《鬼武者》系列首创的防御和架构移动两项动作要素，对敌方角色的人工智能提出更高的要求，为适应这种敌我攻防转换节奏愈发快速的发展趋势，敌方角色的攻防意识必须从劳动密集型向技术密集型转变。所以当制作者试图在这方面进行针对性的强化和调整时，却意外发现以当时掌握的开发技术无法实现预想目标，不得不忍痛割爱。抑或为赶寒假档期销售旺季，在SCE急需一款百万级大作来鼓舞士气、带动主机销量、增强其他游戏开发业者对PS2的信心，以及CAPCOM经营决策者希望2001年度财务报表不致令董事会成员拿着皮鞋敲桌子的双重压力之下，不得不将原本稍加以时日便可实现的精彩创意延缓到续作制作时再付诸实现。无论如何，最终于2001年春呈现在玩家眼前的《鬼武者》现已被认定为仓促赶工的半成品，其众多瑕疵更使得其后推出的加强版《幻魔鬼武者》备受推崇，直至现在还有个别玩家对《幻魔鬼武者》中频繁出现以群殴左马介为乐的巴拉巴兹情有独钟而对其他续作中的各类狠角不屑一顾。虽然这背扛阔刀、手持巨斧、身披重甲的巴拉巴兹早在PS2版《鬼武者》中的天守阁阵前广场就亮过相了，但终因形单影只、势单力薄未能吸引足够的眼球，直到于《幻魔鬼武者》中一拥而上群起而攻之时才令得众玩家得以加深印象。

即便如此，在当时可谓惊艳的视听震撼已足令玩家们暂时忘却招式单调战术欠缺的机械杀戮、漫长且无法跳过的实机剧情、来回往返解谜练级的狭小场景，更鲜有人去发掘尝试被后世史学家称之为"《鬼武者》系列"战斗部分精髓所在的一闪系统。（坦白说《鬼武者》的场景设计是正统三作中战国风味表现得最纯正的，既没有《鬼武者2》那一大堆超时空的机械文明，也没有《鬼武者3》中煞风景的西式建筑。无论是尸横遍地的天守阁，还是阴森诡异的地下祭坛，还有东天湖畔那清静悠远的山麓池庭，澎湃汹涌的瀑布前那仅靠两根枯绳维系着的摇摇欲坠的吊桥，往返于汐见橹与三重橹之间那残破不堪漆亮斑驳的一叶扁舟，真是令人赞叹不已流连忘返，就连《鬼武者2》也沿用了其中大部分场景，想来不仅仅是为了引发玩家故地重游的感慨和省去重新设计场景的开发费用那么简单。然而惟一的缺陷就是室内场景布局不甚合理，某些场景往返来回见不到几个敌人，而某些敌人出没频繁的场景又过于狭窄，缺乏回旋余地。好在PS2版《鬼武者》难度不高，一路冲杀便过去了，但闻后来者在那里抱着Xbox手柄叫苦不迭。）尽管早在冈本吉起与稻船敬二于《鬼武者》发售前发表的访谈中就强调了一闪所带来的爽快感，但也只是强调而已，并没有将其提升到战斗系统精髓所在的高度。或许当时连稻船自己都没意识到一闪系统对系列的重要意义吧，也难怪当时国内的游戏媒体在制作《鬼武者》攻略时也只是顺带提及一闪的使用方式而没有指出准确的判定出现条件了，甚至连一闪解决敌人后必定出现黄魂且赤魂两倍这一巨大诱惑都没有注明。当时获得游戏相关资讯的途径少得可怜，只能拿着游戏杂志按图索骥的玩家们自然就更不可能对此有更深刻的认识了，以至于《鬼武者2》发售以后在某些游戏论坛还闹出了误把输入↓↑+□键使出的奥义技当成一闪的笑话。其实任何一个认真研究过"《鬼武者》系列"的玩家都知道，《鬼武者》的一闪判定远不如后两作严格，按理说稍加练习应该就能很快掌握诀窍，只可惜制作者出于商业考虑为了迎合那些不怎么擅长动作游戏的玩家而将难度降低，无须使用一闪亦可轻松爆机，回复道具充足（有时候我在最终战前的破魔镜处呆呆地看着道具栏里那十几筒能使体力全回复的丸药和好几块身代木札，都不知道当初我究竟在省些什么），更不必依靠一闪击出黄魂回复体力。结果这帮被宠坏了的玩家刚一接触《幻魔鬼武者》便顿感头痛：敌人数量猛增回复道具剧减，附赠十层魔空空间三十层幽幻塔，天狗将军和绫女两位狠辣角色倾情出演，满足特定条件即可前往天守阁阵前广场一次性领取四份红牛超值套装……抱怨文求救帖霎时间铺天盖地而来，各路版主均过足了删帖的瘾，砍瓜切菜，战得天昏地暗，杀得不亦乐乎。

然而纵使《鬼武者》有着诸多不足之处，其创新意义仍难以抹煞。作为一个沿用《生化危机》系列引擎制作的原创游戏，虽然还保留着其借鉴对象的操作特征，例如使用十字键控制角色移动的主视点操作方式，锁定目标专用的R1键，独立设置的锁定切换键，180度快速转身，但是在玩家进行游戏时所追求的乐趣方面却有着本质的区别。以《生化危机3》为例，想获得高评价惟有尽可能避免所有的非强制战斗，进而降低对武器种类和弹药数量的需求量，把翻箱倒柜调查搜索的时间节省下来，同时降低因与敌人缠斗而遭受伤害的几率（惹不起我还躲不起吗？）。其战术的核心思想无非就是熟记地图，灵活跑位，提前预估敌人攻击的时间差，遇到动作迟钝的丧尸就直接绕过去，碰到反应敏捷的如猎杀者之流则靠紧急回避，便如施展凌波微步般于丧尸群中腾挪躲闪，"人自花丛过，片叶不沾身"，用柳生新阴流的话来说就是"我们以不被杀为胜"。而《鬼武者》则是反其道而行之，最高称号的达成条件与存档次数，受伤害值这些数据毫无关联，只须于限定时间内使得杀敌数和吸魂量满足要求就OK。跑位不够熟练？硬起头皮举刀格挡便是。就算陷入防御崩坏的不利处境还有"《生化危机》系列"所欠缺





的构式移动，即便被杂兵围炉也还有一大堆药草、丸药、身代木札为玩家负隅顽抗困兽犹斗提供充足的物资保障，更何况解决掉敌人后还会随机出现黄魂，想死都难。记不熟地图更是无所谓，说不定还能因祸得福无意中找到些隐藏道具，再顺手劈掉几只幻魔吸几条赤魂，既打击了敌人又壮大了自己，一举两得，何乐而不为？

虽然作为开发初期即被设定为战斗系统重要组成部分的一闪系统，其重要性与爽快感因制作者缺乏足够重视和游戏难度过低的缘故在本作中未能得到充分体现，但是这个脱胎于《生化危机3》紧急回避系统并经过精心调整更加完善的战斗要素便使得《鬼武者》系列在战斗理念、操作技巧和打击感爽快感等诸多方面与同期制作的《鬼泣》表现出本质的区别。在战术方面，《鬼武者》讲究的是料敌于先，后发制人，不等到敌人露出破绽绝不轻易出手，即便有诱敌试探之类的举动（例如在刀足轻等攻击欲望偏低的造魔面前作出吸魂这种挑衅动作使其误以为有机可趁而贸然进攻，或者对暗甲胄等攻击方式较丰富的造魔反复蹦踢令其使出相对其他招式更易发动一闪的某些特定攻击方式），亦可随时转为防御状态或及时闪避并视其具体情况而决定反击策略；而《鬼泣》则是以暴风骤雨般的持续打击对敌人贴身紧逼穷追猛打，对方体势稍有硬直或停顿便被玩家以华丽的连段痛殴至死，即便是遭遇无法以外力强行中断的顽强反击，玩家亦可从容闪避之后趁其尚处在收招硬直的时期再度予以痛击。两者的区别就如同《笑傲江湖》中的两大绝学——独孤九剑与葵花宝典，前者是气定神闲静等敌人显出破绽一击得手，后者则是以快打慢使对方应接不暇难以招架暴露弱点，而这一动一静、一快一慢、一张扬一沉稳两种截然不同的战斗风格正与两位主角截然不同的身分性格相符，令人不禁对稻船敬二和神谷英树这两位制作人对游戏整体氛围营造的掌控能力和人物形象的塑造功底佩服得五体投地。而正因为战斗节奏的巨大差异，才致使这两款游戏对玩家操作技巧有着截然不同的要求。每当有人为《鬼武者》系列的招式种类不如Xbox版《忍者龙剑传》丰富、或者演出效果不及《鬼泣》华丽感到“遗憾”时，我就会很不识趣地指出：该系列本身就不是以华丽的技巧和复杂的操作为卖点的喧哗流动作游戏，说得夸张点，当玩家将一闪系统熟练掌握之后任何敌人只须按下□键即可解决，当然前提条件是该敌人所使用的攻击方式有一闪判定。正如网友所说，没有一闪系统的《鬼武者》就是一款很普通的动作游戏（原话是“渣游戏”），哪怕其他方面设计得再出色考虑得再周全，在没有融入制作者对日本剑道精辟见解的前提下也不过是件精美却没有灵魂的仿冒品。而该系统所表现出来的“一刀入魂”式的爽快感，想来也只有这种看似简单实则严苛的按键输入方式才能体现其特有的节奏感。

现在回想起来，对这样一款实验意图明确且不乏精彩创意的原创游戏而言，虽然当时制作团队对该系列的发展方向还处在摸索阶段，却能够在仓促赶工的情况下及时确立其与众不同的内核，真是难能可贵，也正因为如此，这款核心系统尚未得以充分展现的原创新作，在一片仅仅是因为华丽场景与精细建模而感到惊艳震撼的赞颂声中，悄无声息地为日后经典的诞生奠定了坚实的基础。（将一年后几乎同期发售但战斗系统却各有侧重的两款续作——《幻魔鬼武者》与《鬼武者2》稍作对比即可得以证实。前者更侧重于走位诱敌与攻防转换，同复数敌人争抢绿魂和由玩家自行决定绿魂解放时机这两项设定更考验玩家对战局的判断把握，一闪系统的重要性虽有所体现，但大部分BOSS级幻魔没有一闪判定这一事实也表明制作者们对是否将一闪系统作为战斗部分的精髓加以强调还颇有疑虑；而《鬼武者2》则是以在决定通关评价的各项指标中加入一闪回数并制定最低标准的方式明确表达了本作中一闪系统的重要性，并以溜一闪和连锁一闪等无视敌人兵种配合和同场景数量的实用技能加深玩家对一闪系统的依赖程度，从而一举奠定了该系统的核心地位。）



▲稻船敬二是“《鬼武者》系列”的生父。他在刚入社的时候只能制作《洛克人》之类的游戏，在船水纪孝、冈本吉起等大牌制作人纷纷离开之后，他已经成了社内的头号游戏制作人。



▲《鬼武者 无赖传》说起来也算是系列的一个旁支。



三

话说去年年底Capcom发售了一款名为“鬼武者 SPECIAL BOX 密书完结”的《鬼武者》合集套装，税后价格7665日元，换算成人民币大概也就五六百块。我本打算勒紧裤带搞一套来收藏，没想到这个超值大礼包竟然没有包含Xbox版《幻魔鬼武者》，令我很是失望，兴趣锐减。再加上里面那个《鬼武者》是销量破百万以后发售的廉价版，《鬼武者3》也没有附带初回限定特典DVD，攻略本更不是《鬼武者3解体真书》，顿时觉得CAPCOM这款套装缺乏诚意，颇有骗钱的嫌疑。要知道当时网上带映像特典DVD的中古《鬼武者3》仅售280元，Xbox版《幻魔鬼武者》也不过百来块，三本港版官方攻略本加起来也要不了多少钱，更何况旧书还能打折，六百块足够自己攒一套比这官方礼包还体面的合集了。现在回想起来，其实若是当初那《鬼武者》前面加个“幻魔”二字，说不定一咬牙就买下来了。说来说去，都是因为PS2版那《鬼武者》跟《幻魔鬼武者》相差甚远，根本就没收藏价值，就算买回来也没拆封的欲望，整个儿一摆设。遥想当年CAPCOM加入Xbox开发阵营之后，或许是因为CAPCOM的决策者们对Xbox在日本的销售前景缺乏信心、准备拿款二线作品投石问路，或许是稻船敬二为年前发售的PS2版《鬼武者》未能完全实现当初的设想而感到遗憾、打算借助Xbox良好的开发环境以偿夙愿，或许是特意制作与PS2版《鬼武者2》略有区别的战斗系统、以获取玩家反馈意见最终决定续作的制作方向，或许根本就是第二开发部为了熟悉Xbox开发环境、为同社的其他游戏积累经验……反正我也懒得再作无谓的猜测，既定事实就是“《鬼武者》系列”史上难度最高的《幻魔鬼武者》于公元2002年2月22日发售，令众玩家得以一睹《鬼武者》最终完成形态之真颜。

坦白说我在刚接触这款游戏时根本没有足够的心理准备，因为PS2版《鬼武者》的难度实在太低了，低得令人发指，敌人的攻击欲望和配合意识都难以令玩家兴奋起来，因此也使得我误以为这《幻魔鬼武者》只不过更替了几套新防具，增加了两种新敌人，系统略作调整并追加个困难难度的骗钱加强版罢了，结果刚开始游戏还不到五

分钟就被几只魔化的刀足轻撂倒在七间橹虎口门前。之所以出师未捷身先死，皆因当时我对《鬼武者2》的一闪系统已积累了少许经验，想当然地认为用一闪秒杀这几只刀足轻简直就是易如反掌，没想到这帮家伙出手极快，留给玩家的反应时间远不及面对《鬼武者2》里的织田杂兵时来得充裕，而且当时我还有很关键的一点没意识到，那就是这《幻魔鬼武者》与PS2版《鬼武者》一样，弹一闪的实用性远超一闪。（弹一闪判定持续时间并不比一闪更短暂；反应不及或判断失误还可防御避免受伤；成功发动后可自动连锁距离较近的其它敌人；攻击范围是横向而非一闪的纵向，也就是说配合自动连锁的特性清场效率远非一闪可比。）结果在屏幕上出现两次“终”之后我毅然决定放弃一闪，以蓄力攻击为主力技，辅之以战术壳，先通关再说。虽然这套战术在后来遭遇绫女和突破幽幻塔时受到严峻考验，但最终还是靠着普通难度较之PS2版《鬼武者》更加充足的回复道具涉险过关，最终身披鬼神大铠手持毗沙门剑赶在2小时59分之前干掉了幻魔王，顿时觉得虽然这一闪比《鬼武者2》要难一些，但这游戏的整体难度也不过如此嘛。于是在尚未打出最强模式的情况下就去挑战困难难度，结果一路小跑到封鬼庙才知道困难难度的厉害：在放置紫电的供桌前并肩而立着两只巴拉巴兹，而这会儿左马介手里只有把纤细且杀伤力约等于零的打刀，兜里也只揣着三棵药草，所以当时脑海里刷地一下闪过“欲哭无泪”四个大字，而那两只手持利斧背扛阔刀的庞然大物正四平八稳不慌不忙地踱将过来。OK，我坦承当时的神态简直能用“呆若木鸡”来形容（现在回想起来真是屈辱到极点），就差没闭目等死了，全然不知可以利用这两头臭蛮牛挥斧横扫后的硬直时间从它们中间穿插过去直接拿了雷斩刀再转过身来上演一出“庖丁解牛”，反正这出悲剧的终幕就是我眼睁睁地看着左马介被利斧砍翻好几回之后终于抑制不住自己那悲伤且绝望的感情，扔下手柄哭着跑到PS2前继续战《鬼武者2》去了。直到《鬼武者3》发售以后逐渐领悟到弹一闪的妙处，接着又在鬼难难度的一闪修炼模式中把那些曾在《幻魔鬼武者》中露过面的敌人揪出来反复作针对性练习并达到80%的成功率之后，重新将《幻魔鬼武者》的光盘从抽屉角落翻出来扔到Xbox里，靠着在挑战《鬼武者3》鬼难难度一闪模式“光速 一闪探索 修罗”四称号时磨练出来的敏捷反应和熟练手感，接连奋战两个通宵，终于获得最高称号“幻魔鬼武者”，夙愿得偿，虚荣心得到极大满足。



OK，经历讲述完毕，现在谈谈感想。坦白说这款游戏无论是场景还是流程，几乎都没什么变化，稻叶山城东天那个被“硬塞”进去的那个场景除外。诚然，某些关键道具（绳梯、斋藤家纹左右破片、金银割符）和非必要装备（弓、火绳枪、封魔装束、钢铁具足）的所在位置被调换过了，但是谜题的解法没变，BOSS的出场顺序也没变，获得武器的先后次序还是没变。人物建模虽然新增了几套，但是由于本作的防具是无法强化的，（这一设定有利有弊，好处体现在玩家可以在武器强化完毕之后把剩余的赤魂全部用来将药草升级为丸药，要知道这些丸药的功效可不是后两作中那些同名的廉价货色所能比的；而代价则是无法通过强化提前获得高防御力的装备以减少伤害进而降低游戏难度，只能依照流程按部就班地来获得性能更好的防具。还好，稻船和他的团队在《鬼武者2》中及时取消了这一僵化死板的设定，而玩家们也因此需要花费更多的时间去聚集赤魂用以强化防具，既提高了游戏的自由度没，又顺理成章地延长了游戏时间。）所以玩家们似乎都是打着尽快入手钢铁具足再去幽幻塔拿鬼神大铠的算盘。如此一来初期装备的朱漆之具足和游戏早期获得的封魔装束，其存在感就显得很薄弱，而且据我观察，封魔装束似乎并不具备如某些攻略所说能够防止左马介自身已吸纳的绿魂被敌人击出的功能，也就是说，这套服装除了防御力稍微比朱漆之具足稍微高那么一点点之外没有任何优势，而且还很难看！（我到现在也没搞懂为何原本官网宣传图片中看起来那么飘逸、修长、挺拔的身着封魔装束手持毗沙门剑仰首挺胸蹬腿跃起如鹰击长空般的明智左马介秀满一到实际游戏里就陡然变得粗矮臃肿起来，连两条裤腿都象是塞满了棉絮一般。要不是考虑到在入手钢铁具足之前还有两个BOSS要打，我真想穿着至少还算合身的朱漆之具足硬撑到稻叶山城西天算了。）总之，《幻魔鬼武者》这款游戏当初在宣传时所叫嚣的“究极进化”并不是这些无足轻重纯属噱头的改变、更换、增减等诸多细微之处能够体现的，如果战斗部分没有创新与改良，这款游戏在本质上与PS2版《鬼武者》没有任何区别！

我们不妨来设想一下，在一个封闭的场景里，比如魔空空间，或者幽幻塔，总而言之就是一场不轰爆所有敌人就别指望离开的强制战，你的装备看上去还不错，武器都已经升到MAX，盔甲也是你在正常流程中所能到的最强防具且造型美观，但是在面对着三四只中型幻魔（比如暗甲胄、欧瓦夏、巴拉巴兹这些大块头，要知道PS2版《鬼武者》可是少有这么热闹的场面，而且这帮家伙似乎不打算给你逐一击破的机会）的情况下，然则你此时能够使用的攻击方式却还是PS2版《鬼武者》那几套：连斩、突刺、战术壳。怎么样？在紧张的躲避和重复的挥剑之余，感觉是不是有些乏味？在放完战术壳之后看着不断闪烁着的鬼力计量表里残余的那些鬼力，或许你会怀着三分的惋惜、三分的不甘、三分的惆怅和一分的遗憾象祥林嫂那样反复念叨：“再来一发战术壳，哪怕再给我一颗青魂，就能把这帮家伙轰得支离破碎灰飞烟灭了！”明明手里的武器已强化到极致，（我说的可不是那把严重犯规的毗沙门剑）眼睁睁地看着刀刀命中，可是对方挥舞武器的动作却没有丝毫的停顿，你是暴躁地郁闷地愤恨地对着屏幕挥舞着双臂并咆哮着“四字真言”，还是气馁地沮丧地哀怨地以45度角仰望天空的姿势将手柄抛到一旁？通过提高游戏难度来达到延长游戏时间的目的进而令购买者产生“物超所值”的感受，这种伎俩虽然老套但的确很管用，但是优秀的游戏设计师与庸碌之辈的区别就在于他是先给玩家一巴掌之后再赏颗甜枣儿。在前一章节我也曾提起过，PS2版《鬼武者》所欠缺的实际就是战斗部分的爽快感和投入度，其他方面，比如流程安排、场景描绘、谜题设计、气氛渲染、人物刻画，这些做得还是蛮不错的，因此在制作《幻魔鬼武者》时，第二开发部的家伙们在弥补战斗部分这一薄弱环节的过程中动了不少脑筋，其结果正如我们现在所看到的，虽然这个新系统因其带有明显的实验性质而没有确立“一闪”的主导地位致使其在耐玩度和挑战性方面不如同期的《鬼武者2》，但是对这么一款在商业策略方面被定性为问路石的名作加强版而言其素质已足以令FANS喜出望外了。


▲金城武＋让·雷诺——这是一次历史性的握手！

当然不可否认某些细节的处理确实难以令人满意，比如打刀、雷斩刀、炎龙剑和疾风刀这四把截然不同的武器在蓄力次数相同的情况下使用蓄力攻击时其攻击方式竟然都是打上、突刺、横扫这三种，如此一来长度居四把武器之首的炎龙剑就成了最适合使用蓄力攻击的专属武器，而其他三把武器的蓄力攻击则沦为鸡肋。相比之下《鬼武者2》中雷冰风土四种常规武器的三段蓄力攻击则各具特色（之所以不提烈火剑，一是因为这玩意儿不是流程中解谜开锁必需的关键武器；二是入手时已是游戏末期了，从紫幻梦空间出来，一进幻魔塔就是连场BOSS战，△键连按，鬼战术乱舞，一闪之外的物理系攻击手段全然无视，转职为“ROCKMAN”之后更是连武器都被禁止使用了，径直射至爆机；三是其鬼战术威力太恐怖了，

配合紫首饰或开启最强模式连续使用足以秒杀非一闪难度下的任何BOSS，以致于没有玩家愿意浪费时间降低效率去使用那个对敌单体专用的三段蓄力攻击），威力、范围、速度皆有所侧重：舞雷刀各项能力皆属中上，标准的泛用型，其直线型的推进方式在陷入重围时用以突破封锁效果相当不错，初心者一周目推荐使用；冰刃枪名虽为枪，通常攻击和奥义技也是以戳刺为主，但是其蓄力技却是棍的套路，大开大阖，横截纵突，在城内窄巷或是溪谷悬桥这些狭长地段，前面就算有再多的强敌，一套蓄力技耍将下来，便只见遍地的血和满屏的魂；旋风丸威力稍弱但出刀速度极快，在对付动作敏捷移动迅速的忍者系造魔时如髓附骨，穷追猛打，令其难以遁形，而且动作流畅姿势优雅造型美观；土荒槌则是攻坚利器，尤其适用于那些体型壮硕且动作缓慢的中型幻魔，破甲碎骨绞肉，流水化作业一条龙服务，摧枯拉朽，极其霸道，无论是观赏性还是实用性都不是《幻魔鬼武者》以及其后推出的《鬼武者3》所能比拟的。然而瑕不掩瑜，虽然单就《幻魔鬼武者》的蓄力攻击而言可谓是历代最“朴实”的，但由其衍生出的其他技巧（例如“在蓄力的同时吸魂甚至抢魂”、“在防御架构时蓄力”、“跑动中蓄力”等高阶操作），在创造了“《鬼武者》系列”史上为获得“鬼武者”称号需达成的杀敌数最高、平均单一场景敌人出场数量最多以及平均单一场景最强的杂兵级幻魔出现数量最多这三项记录的《鬼武者3》中得以保留，当然这种保留是有限度地保留，因此我对这种半调子的继承颇有微词，这些微词咱们留到《鬼武者3》的章节再说。

在本章节的最后我要对稻船组在给予获得“《鬼武者》系列”最高称号的玩家奖励这方面一贯的吝啬传统小小地抱怨一下，PS2版《鬼武者》就不说了，因为获得最高称号“鬼武者”毫无挑战性可言，所以玩家们对那套隐藏服装都不甚在意，反倒对最强模式的赠品颇有怨言——只有最强武器毗沙门剑和一大堆吸阵符，还有无限的箭矢弹丸，全是用于强化攻击力的东西，而问题在于我们有了无限鬼力还要这些东西干嘛？没事拿长根火矢射着玩当放烟火？还是撒符画圈请君入瓮？等进化到了《幻魔鬼武者》，还是那堆东西，毫无新意，于是我就很愤怒。原先我一直受到官方壁纸的误导，一厢情愿地以为达成某个特定条件之后最强模式里就会新增一套鬼神大铠以示奖励，因为那壁纸的内容就是一看不清面部的人穿着鬼神大铠手里拿着毗沙门剑在那里摆POSE，铠甲与剑皆色彩鲜艳，尽其奢华之能事，煞是好看，披甲持剑者站姿威严肃穆，气魄雄浑。如果有人说自己对这套行头不动心没占有欲，那他就不是个铁杆的《鬼武者》爱好者。所以你完全可以想象到我在获得最高称号“幻魔鬼武者”之后再重新开始游戏并开启菜单时是多么的失望和郁闷。之后的两部续作在这方面考虑得更为周详些，但依然难以令人满意。《鬼武者2》在玩家获得“鬼武者”称号之后送了套皮装，造型差强人意，还得你自己先到紫幻梦空间最底层去拿。最强模式附赠一套早已强化至MAX的防具，一把弓和两杆火绳枪，诚意有限得很。其实我更希望在此基础上再奉上八枚首饰，实在不行直接给三根化石骨也凑合，哪怕你稻船敬二把达成条件定为一闪难度”一气光速 一闪 仲良 鬼武者“全称号获得。《鬼武者3》的最强模式更进一步，直接把六把武器给升到MAX了，破魔镜的“强化”功能被彻底封印，玩家在游戏中所面临的考验就只剩下完成一闪修炼拿到黑羽织，而后就是一路闪将过去，遇到BOSS就战术壳乱舞，省事之极。这结果是令人满意了，但这最强模式的开启方式就太令人恼火了，《鬼武者》和《幻魔鬼武者》的“鬼魂”模式是考验玩家的记忆力和移动技巧，要如何才能在背熟敌人出现位置和顺序的情况下事先策划好攻击顺序和在必要时使用在“鬼魂”模式中鬼力很难获得补充的战术壳最快地解放每关规定的鬼魂。记忆力暂且不提，至少移动技巧在游戏流程中是相当重要的，特别是在《幻魔鬼武者》中，在一闪尚未熟练掌握的情况下基本上就是靠蓄力攻击＋灵活跑位在敌阵中挣扎求存了。所以在我看来，通过对玩家基础操作技术进行苛刻的考验使其在游戏中反复练习直至最终满足要求通过试炼之后给予相应的奖励这种作法是顺理成章无可厚非的。而《鬼武者2》则是直接将玩家投入实战，使他们的操作技巧和战术意识得到全面提高之后，以实际战绩来赢得丰厚的奖励。只要你把这困难难度的黄金魔神像给轰至渣轰到爆轰得支离破碎了，这些弓啊枪啊剑啊最强防具啊无限鬼力什么的就统统归你了，整个儿一资本主义赤裸裸的物质刺激啊这，还丝毫不加以掩饰。这招也确实管用，重赏之下必有勇夫么，只见一大帮子人哭着嚎着抹干了身上的血和脸上的鼻涕眼泪继续豪迈地张扬地挥洒着青春的激情与汗水，举着刀拖着枪背着弓扛着大槌子拎着药袋子跌跌撞撞踉踉跄跄连滚带爬地往前冲，即便被砍得七零八落敲得东倒西歪戳得三刀六洞碾得前倾后仰也不屈不挠屡败屡战，简直可以用“历百千艰阻而不挫屈，不求近效，铢积寸累，受之以虚，将之以勤，植之以刚，贞之以恒，帅之以诚，勇猛精进，卓绝艰苦，如斯而已”来形容。这句话虽然是梁启超对曾国藩的评语，但是如果你曾经像我这样当初在没有任何攻略/经验/心得可供参详/借阅/咨询而回复道具只剩下一包秘药的情况下靠着绝对称不上熟练的操作技术（老天，要知道我那会儿才二周目）加一点点运气和耐心还有无数次的读档重开（这个才是获胜的关键）才搞定了第六天魔王和他那台金黄色涂装并搭载有光束枪和火焰喷射器的四足步行战车时，我想你肯定和我一样认为这段评语绝对是当之无愧的。

然而，到了《鬼武者3》，你看看稻船那家伙都为我们准备了些什么？射击（确切地说打移动靶）游戏！我对这种设计彻底无语了。要知道这种游戏除了锻炼玩家对提前量的预算能力之外别无益处，而问题的关键在于提前量这种东西对我们这些玩家在挑战高难度或一闪模式时有什么意义？OK，OK，我知道发动连锁一闪在按键时需要考虑到输入时的提前量，因为你不能等到前一次一闪发动的白光出现后再按下□键，那就来不及了，可是要知道“鬼射的”里子弹（或弓箭）从射出到命中这段时间够我们发动好几次连锁一闪了，我的意思是这种针对提前量所进行的训练来游戏里根本就没有实际应用的机会，甚至连培养手感的目的都达不到，因为发动连锁一闪时对连续按键提前量的把握要求太精准了，根本就不是“鬼射的”这种慢节奏背版面的纵版打靶游戏所能够培养出来的。说得刻薄点，这种玩意儿对那些以连锁一闪清版甚至秒杀BOSS为终极乐趣的自我挑战型玩家而言根本就没有存在的价值，纯粹是在浪费开发经费和虚耗DVD存储容量；换作一般的爱好者，想来也没多少人会喜欢这种跟游戏自身风格基本上不搭调的噱头。可是如果你想要开启最强模式，不管你是出于什么目的，是想要开启特典里的全部隐藏要素以满足完美主义者那点微不足道的虚荣心，或者是想利用初期即有的最强防具来练习一闪顺便仗着无限鬼力来蹂躏下BOSS，总之最终你都得直面这个无聊的噱头，要是很不巧你象我一样对移动靶很难适应，OK，让我们一起去找个能修改出最强模式的金手指码或是曾在军队服役的玩友来解决这个难题吧。





新鬼武者
DAWN OF DREAMS

文 绯寒

撼天之道——论格斗游戏中的真实武学(海外篇)



不知从何时起，越来越多的游戏玩家开始渐渐热衷于格斗游戏。在那个仅仅由摇杆和按键组成的虚拟擂台上，众多格斗高手以其敏锐的手感和出色的技术，上演着绚烂无比的演出。时至今日，格斗游戏俨然已经成为一种时尚，一种文化，各位顶级的格斗高手们也都拥有大批自己的死忠。然而，被誉为“日本SF之神”的梅原大吾也好，号称超级格斗天才的茱茱丸也罢，只要是接触过格斗游戏的玩家都不会否认，真正让自己沉醉于格斗游戏的理由，可能就是对游戏中的真实武道的喜爱，和那潜藏在心中燃烧不灭的男儿之火！

——真剑胜负，最强归属，试想还有什么还能比这更让人热血沸腾的事情？

OK，我承认，游戏角色们身上所使用的是夸大了的技术，现实中当然不可能像《KOF》里那样单手一扇就发出N道火墙，在号称“最真实格斗游戏”的《VF》中也存在着把人K飞了在天上接着海扁的超自然现象等等……可是归根结底，正所谓“艺术来源于生活而高于生活”，格斗游戏在追求真实的同时，自然也需要美感。如果把格斗游戏做成地痞当街殴斗，那肯定会失去其自身的魅力。

作为格斗游戏的真髓，现实中的武道是真实的，也是神圣的，当然，在普通人眼里，更是神秘的。笔者除了是格斗游戏的死忠之外，也曾接触和练习过一些真实的武道，在游戏与现实中，偶尔会悟得一些二者皆具的感触，慨叹之余，特成此文，愿与各位玩家共享。若有不足之处，愿请各位格斗同好不吝赐教……

如果你不是一名格斗游戏玩家，那就请略读本文，也许，它会使你因为爱上格斗游戏。

如果你身为一名格斗游戏玩家，那就请关注本文，因为，它将重新唤起你心中那沉寂多时了的斗士之血……

第一回 斩之魂——论剑道

摄影 黄金IC
友情技术支持 剑诛
技术示范 耿岩（北京剑道友会剑道二段）

有一种人，生就一股凛然正气！有一种人，生就一副忠肝义胆！把酒当歌的豪放，仗剑天下的霸气！月下低吟，樱花飘落，柔美的夜色隐藏不了锐利的杀气，在拔刀的瞬间，留下的是身后无尽的传说……

他们有一个共同的名字——侍！

在众多的游戏当中，侍这个职业已经早被大家所熟悉，例如《侍道》中的伺生豪次郎、《鬼武者》中的柳生十兵卫等等……不过，要说到以刀剑为主体的格斗游戏，那就不得不提这个经典的名字——《侍魂》。

作为一款以刀剑为主要战斗兵器的对战游戏来说，侍魂的影响力可以说是前无古人后无来者。自1993年SNK推出的首款《侍魂·十二剑手》以来，十年间又连续推出了第二作《真侍魂·霸王丸地狱变》、第三作《侍魂·斩红郎无双剑》、第四作《侍魂·天草降临》和最近一款于2003年发售的第五作《侍魂·零》，(其间的两款3D作品《侍魂64》和《侍魂·剑客异闻录》的制作水平实在无法恭维)其每一作都堪称神作，每一作都堪称经典！作品更是将“侍”这个概念诠释得淋漓尽致，众多的出场人物加上超高的游戏性，比起同阶段的众多对战游戏中的空手格斗，侍魂中的刀光血影更是能够让众多玩家大呼过瘾，虽然存在着这样或那样的不足，但是《侍魂》系列”早已被奉为2D刀剑格斗游戏的巅峰之作。

为什么“侍”会如此受到游戏制作者的青睐呢？首先值得肯定的，无非是那种神秘和高贵的东方气息！

侍，首先给人的感觉是有着一种非常高尚的侠者风范！路见不平、除强扶弱自然都是分内之事，另外，对侍来说，荣誉是非常重要的，真正的武士绝对不齿于以众敌寡，而是要像男子汉一样以自己的实力来证明一切！在人们眼里，时刻贯彻武士道精神的侍道常会有一些木讷，甚至有时会认为他们过于老套古板，(这一点，在《侍道西部之侍》中的豪次郎身上体现得尤为突出！)可是在瞬间就将对手一刀两断的爽快斩击面前，谁都不能否认他们的确酷得掉渣！正是因为这样，侍——这种古老而神秘的东方剑客往往会在各种游戏中作为非常重要的角色出现！

对众多游戏中以日本刀为武器的角色们来讲，他们所使用的招式流派虽不相同，可是他们的武道都是取材于一种源自日本的古老武术——剑道！





一、剑道的起源

剑道——顾名思义，是以刀剑为主要攻击手段的武道！作为一种古老而神秘的东方文化代表，今天的它已经超越了单纯的武道范围，而被越来越多的人所认识和喜爱！不过，若追溯它的历史，就要回到中国古代的隋唐时期。那时，在中国所盛行的剑击技术，作为日后剑道雏形流传到了日本，而在日本经过了长期的研习和修改，在经历了平安时代中末期的战乱后，终于由最初的剑击技术演化成了适合日本刀的独特斩法，被后人称之为"剑道"。

不过有意思的是，"剑道"一词非源于日本，而最早也是出现于中国。早在中国古战国时代，对剑术的修行就已经被称为"剑道"，而在《汉书·艺文志》中也记有《剑道》三十八篇的记载。所以说，本文中介绍的日式剑道的雏形的确是源于中国！（本文开始所介绍源自日本的，乃是经过研修改进后，适合日本刀斩法的日式剑道！）

二、剑道的发展

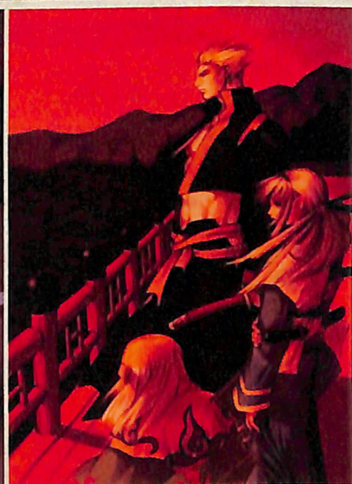
若论起剑道的发展，就要分为三个阶段——即自剑道起源至明治初期的第一阶段；自废刀令实施的明治时代至第二次世界大战的第二阶段；和由二战至今的第三阶段。

剑道最早盛行于室町中期以后，当时由于战乱，无论是武士还是百姓都争相习武，为的是在乱世中保得生家性命，不过有人甚至还因武艺精湛而平步青云，所以当时日本举国上下皆为习剑之风，于是各种剑道的流派也于此时逐渐形成，如神道流、中条流等。但是由于当时的剑道还是使用真剑，后虽然改为木刀，但由于没有保护措施，双方切磋就算只是点到为止，也时常有流血伤亡事件发生，甚至有人丢掉性命。不过，尽管如此，真正的剑客们对剑道的追求依然执着不已！

直到江户中期（1710～1770）年，由直心影流的长沼四郎左卫门和一刀流的中西忠藏发明出了剑道防具和竹剑。于是，这种安全的练习方式取代了使用真剑或木刀的形式，出现了穿着防具用竹剑进行实战的的练习方法。这一发明使剑道再次盛行于日本，甚至当时的商人和农民也参与到学习剑道当中，所以日本剑道的流派数目也在此时更是达到了空前的两百余派，可以说，正这一发明，为日后乃至今天的剑道发展打下了非常坚实的基础！







进入明治时期以后，西方文化逐渐侵入日本，日本本土文化遭受了非常大的侵袭，剑道也不例外，由于学习和重视的人越来越少，剑道开始渐渐走向衰落。明治九年，明治政府正式颁布了废刀令，这使剑道这一古老武学几乎被人们完全遗忘，可以说，明治时期的剑道已经深深地走入了低谷。

然而，明治十年的西南战争中，由示现流训练出的萨摩军，以其精湛的剑术在战场将政府官军杀得狼狈不堪，于是剑道又再次被政府所重视。明治十二年，日本警视局（后改为警视厅）开始将剑道作为警察的必修技能之一，后在全国的警察队伍中推广，于是曾一度销声匿迹的剑道，开始有了缓慢的复苏。

大正元年，日本本土的两百余流派被整理统一，而流派间的比试也逐渐变成了竞技性的剑道比赛。于是，最初分散于日本各地的不同流派演变成了我们今天所能接触到的现代竞技剑道。

正在现代剑道正慢慢走向成熟之时，第二次世界大战爆发，日本政府将所有人力、财力全部用于向国外扩张，企图建立大东亚共荣圈，而最后却一败涂地。这场罪恶的战争，不仅使其他国家受到了巨大的经济损失和人员伤亡，对日本本土的冲击也是巨大的。

1945年，第二次世界大战结束之后，日本作为战败国，无论从经济、军事和文化上，都遭受了巨大的打击，1946年，为研究和发展本国武技而成了48年之久的大日本武道会宣告解散，刚刚走向成熟的剑道和其他武学一样，又再一次默默地销声匿迹……

随着时间的流逝，战争的创伤也在逐渐地慢慢愈合，战后的日本，百废待兴，在整个国家的政治经济和文化沉寂了许久之后，剑道也终于开始露出了幼小生机的微弱光芒。

1950年，全日本竹剑比赛联盟成立，这成为战后日本剑道复兴的一个重要起点，剑道也以比赛竞技的形式得以开始复活。1953年，全日本的教育界开始在学校内推广剑道，剑道成为了小学、初、高中甚至大学的体育教材。在1955年，剑道又作为比赛项目，入选并参加了全日本国民体育大会！

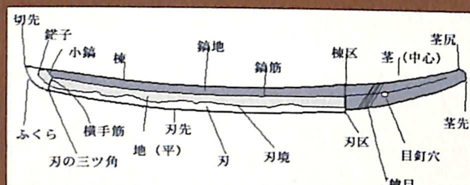
1970年，国际剑道联盟（IKF）成立，这标志着剑道这一古老的传统武学已经由日本本土发展到了全世界。

1979年，国际剑道联盟正式修改了剑道比赛规则和裁判规则，剑道——这种集合了古老东方文化神韵的武学，在经历了几个世纪的风风雨雨，由最初持真剑的实战之术逐渐终于演化为今天的竞技武道。虽然，现在的剑道比赛不再像从前武士决斗那样血腥残酷，但它所追求的侍之魂却依然不变。而在剑道精神指引下的现代剑客们，依然会在自己所坚持的路上，以侍的精神，继续奋勇向前。

三、剑道之剑

与中国兵器中的剑不同，剑道中的剑，其实指的是日本刀。(注：按照中国传统的兵器叫法，单刃为刀，双刃为剑。)而作为竞技项目的现代剑道中所使用的，是竹剑和木刀。

古语有云：“公欲善其事，必先利其器！”在了解正统的剑道运动之前，先让我们认识一下日本刀的各部名称！



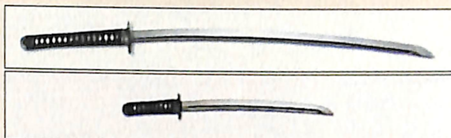
日本刀的种类很多，不过真实剑术中的刀大致分为：打刀、太刀和胁差。(注意，是威胁的“胁”，而不是肋骨的“肋”！)

打刀 其中最常见的，就应该属于打刀了！一般古代日本剑客、步兵，都会随身配备着一把打刀，无论在战场上还是决斗中，它都会是你最忠实的伙伴！

前文提到，在江户时代中期，由直心影流的长沼四郎左卫门和一刀流的中西忠藏发明出了剑道防具和竹剑，而现代的剑道也已经演变成纯粹的竞技运动，所以作为冷兵器的真正刀剑现在只是作为用来表演剑道形的道具。真正的现代剑道实战中则是要身穿特定的护甲，手持竹剑来进行的！值得一提得是，护具是要练习者的技术得到老师的肯定之后才可以穿着的，我们也可以理解为LEVEL UP到一定级别才可以穿着的装备！(汗)



▲剑道的基本装备。由上至下，由左至右依次为：头巾、面罩、护手、护胸、竹剑以及腰垂！



太刀 除了打刀以外，大家了解比较多的可能就是太刀！一部《浪客剑心》，使作者和月伸宏一时间红遍了中国的大江南北，另一方面，也使广大的中国动漫迷们开始对古代日本历史和刀剑文化有了些了解，而其中的超人气帅哥角色——御廷番众首领四乃森苍紫使用的，正是小太刀。

大太刀的长度一般都在95公分至105公分，重量在1.4～2公斤左右，而小太刀的长度则略短，大概在66～72.5公分，重量也略轻，大约在0.8～1.2公斤。

猛然看上去，打刀和太刀好像没什么分别，然而事实并非如此，无论从外形上还是用途上，打刀和太刀还是有很多的不同之处的。首先，太刀的刀身弯曲度要比打刀大得多，而且在佩带也有区别：打刀佩带是刀刃冲上，而太刀则是刀刃冲下的。另外，打刀的价格比较低廉，经常被剑客或者步兵佩带，可是太刀的造价就要高出打刀很多，除了用于骑兵战之外，更多的名贵太刀则被视为身分和权贵的象征！

胁差 而至于胁差……看过某些以武士题材影片的读者应该有印象，一般武士在战败之后会采取一种非常极端的自我惩罚方式。没错！就是切腹！(寒一个先)而胁差的作用，正是用来帮助武士完成这个自裁工作！作为切腹工具的胁差一般是不会拔出来和敌人作战的，它通常会被武士们和主要负责作战的太刀打刀同时佩带在腰间，而不直接参与战斗。如果你在某部作品中看见一人腰间齐佩三把刀的话，那就只有一种可能——此人精通二刀流……



▲这是著名的德川家胁差，总长62公分，刃长43公分，充满阳刚与霸气，上雕葵花纹德川家康族徽，实为上品！

四、剑道之道

如果说“剑”是剑道中的真髓，那么“道”就是剑道中的奥义！

和所有古老的传统武道一样，剑道也是非常讲究礼仪的武道！而练习剑道不仅仅是个人武学剑技的提高，更是自己意志品格的磨练！进入道场时要脱鞋，并向道场行礼，在练习过程中要始终保持积极和谦逊的态度！剑道中讲究以礼相待，无论是老师、同学甚至是对手，都要心存敬意！而作为剑道中的真髓，竹剑不仅仅是练习是的一种道具，更是一种精神象征，通常竹刀都具备五道竹节，那是因为分别代表着：仁、义、礼、智、信。所以爱护竹剑应该不亚于爱护自己的双手！无论是练习内外，都要将剑道精神时刻贯彻，何时何地做到正直、勇敢！当然，剑道的练习要持之以恒，只有以不懈的努力，才能最终达到忠诚、荣誉、勇气、为善、谦恭、诚实及正直的境界！



现代竞技剑道基础讲座

首先大家要谨记一点，真实的剑道和游戏中的夸张招式是完全不同的，剑道是非常讲究实战性的武道，所以游戏中那些绚丽多彩的华丽剑技在现实的剑道中并不成立，真正的剑道所追求的是在一瞬间即分出胜负，而并非华而不实的花架子！所以作为一名真正的剑客，一定要掌握非常过硬的实战内容！历史上所有的著名剑豪也都并非天生聪颖，所以，想成为一名出色的剑客，就要牢记一个真理——天道酬勤！

剑道的基础就是自剑的握法学起，逐渐到身体再到脚！而攻击手段就要从中段的正确姿势开始，再到手挥出、再到步法、然后才是气剑体一致的练习！若从最基础学起，初步掌握大概要半年左右的时间，而想要成为真正的剑道高手，那就需要用自己毕生的精力去钻研武技了！

首先为大家介绍剑的握法！剑道中，握剑是一门学问，而并不是像想象中的两手随便将剑抓在手里！握剑时一般遵循右手上、左手下的原则，右手紧握住竹剑刀镡(护手)的下方，而左手应握在剑柄的下端，由小指勾住剑柄的尾部！注意握刀时左手三个手指用力，右手用两个手指其他轻握，两手虎口要在一条直线上！这样做的原因是因为有利于力的传导，能够更有效和准确地对对手进行强力打击！(至于《杀死比尔》中女主角乌玛·瑟曼以及最新的百事广告中的贝帅哥扮演剑道高手的握剑姿势，大家都可以忽略不计……)

掌握了握剑的基本姿势，接下来就要了解一下剑道中的基本架势！基本架势共分为：中


握剑姿势


上段


中段


击面

段、上段、下段、八相和胁构！而现代剑道已经转变为竞技体育项目，下段、八相和胁构则更多用于表演，所以实战中最常用的为上段和中段！

剑道中最重要的是移动，而移动的基础就是步法！一名优秀的剑客，不仅要求有出色的剑技，更要有熟练的步法！进则如万钧雷霆，退则如刹那闪电，所以脚下的步法对进攻和防守来说，都是至关重要的！

剑道中的步法分为以下几种：

步足：与平常走路一样，注意身体保持直立，竹刀不可左右摇晃。

摺足：像滑行一般的走路，脚不抬起。

送足：这是剑道的基本步法。它也是像滑行一般的走路。与"摺足"不同的地方是后脚的脚趾不超过前脚的脚跟。送足前进时左右不交替。而摺足前进时左右脚是交替的。

开足：这是实战中偷取间距的步法。后脚先踏进到与前脚平行，前脚再踏出攻击。因后脚先踏进时上身不动，对方不会知道你增加了你的攻击距离，因为间距的计算通常以后脚的方位为根，而不是上半身的位置。

继足：这种步法的作用是在实战中向左右踏步以闪开对方的攻击线。要点是踏在以对方为中心所画的圆周以维持间距。自己的攻击线也不能偏离对方的中心点。

上面就是剑道中的基本步法，而接下来为大家介绍的就是剑道的主要攻击方式！

剑道中的攻击方式有很多，而最主要得为三种——击面、击手以及击腹！其中又以击面最为常见！击面的方式又有多种，例如伸击面、擦击面、手连击面、面连击面等等，所以通常都会认为验证一名剑道修炼者的基本攻击手段，就是如何正确做出一个准确的击面！

好了，上面所介绍的，只是现代剑道中的基础，而剑道是一种值得毕生去钻研的武技！对于剑道的追求，应该像古代那些不断争取最强称号的剑客那样执着。现在IKF(国际剑道联盟)正在全力向国际奥委会作出申请成为会员，希望在2008年的北京奥运会上，我们可以看见剑道——这一古老武学也能够进入奥运会的大家庭！


击手


击腹


击面练习

五、游戏动漫之侍的剑技分析

游戏和动漫作品中使用剑道的角色很多，使用的流派技巧也不相同，下面就是几位比较有代表性的角色，除了流派和招数各具特点之外，这些剑客可全都是响当当的人气名角！虽然他们的最终归宿各不相同，但却都曾为剑道历史写下过浓重的一笔……

霸王丸

出场作品：《侍魂》系列

这个拥有强力剑技的豪放胡茬男在"《侍魂》系列"中一直担任着重要的主角，似乎也成为了《侍魂》的代名词！和《街头霸王》中的隆一样，他也是将"最强"二字作为人生目标，以修行为自己所不断追求突破的手段的"武痴"型角色，他在玩家心目中的那种典型的剑客形象是任何人也撼动不了的！



霸王丸的招数霸道、实用！手持河豚毒的他没有过多的花架子，完全以大威力的斩技著称！在官方纪录中，霸王丸的流派为我流，但从他的持式上看类似于剑道中的八相，而且C键的重斩更是像极了夸张了的萨摩斩！萨摩的示现流(也被称为"萨摩自显流")就是以凌厉的斩法著称，在西南战争中，继承于示现流的萨摩军在战斗中经常会用威力惊人的萨摩斩将政府官军连人带刀砍成两半，使示现流的萨摩斩以惊人的威力而从此名扬天下！霸王丸所使剑技中，大力斩击技占了很大部分，所以与示现流极为相似！

橘·右京

出场作品：《侍魂》系列

飘逸的蓝色长发，精致的面容，再加上优雅的身手，"《侍魂》系列"中人气呼声最高的角色之一——"美男剑客"橘·右京就是这样一位超级偶像派。比起不修边幅的霸王丸，帅气的右京则更是以其出色的外表而拥有大批的女性FANS！而他的人物原形，就是在古代日本有着"长刀美男剑士"之称的佐佐木小次郎！不过，在那忧郁的表情下潜藏的，除了美貌，还拥有



超一流的居合斩法！也就是说，右京的招式的原形，取自剑道的同宗兄弟——居合道！

居合道也是一种以刀剑为主要攻击手段的古老武道。它的真髓在于瞬间拔刀，不让敌人有任何机会就已将其击倒！所以更多的时候，居合都会被人称为拔刀术！（相信不少人是从《浪客剑心》中了解到这种武技的……）它和剑道非常相似，所以才有了"居合剑道，鸟之双翼"的说法。

说到这里，不得不提一下右京的流派——神梦想一刀流！在真实的居合道中，是存在着"神梦想流"的，它是由居合道开山祖师林崎甚助重信所创。而据说在幕末，的确存在着一位身怀"神梦想一刀流"绝技的会津藩义士，他的名字叫做黑河内传五郎！

居合道讲究瞬间击败对手，从拔附（拔刀）到纳刀（收刀）一气呵成。而游戏中右京的动作正符合这一标准，无论是B键的中斩还是C键的重斩，都能在重创对手的同时瞬间收刀。若论其代表当属是空中绝技——"秘剑·燕返"，其实这招可以理解为在空中的瞬间拔刀术！值得一提的是，这一华丽潇洒的剑技也是源自佐佐木小次郎的同名绝技！

宫本武藏

出场作品：《剑豪》、《武藏传》、《浪客行》

与前面两位虚构的游戏角色不同，历史上的宫本武藏是确有其人的！的确，若谈及日本剑道，就不得不提宫本武藏这个名字！在日本历史上，称得上剑圣级的人物并无几人，但几乎只要提到剑，大多数人都会想起一个人，那就是宫本武藏！这位开创了二刀流的天才剑士，以其天生的神力和对剑道的毕生钻研，一生对战六十余场，却未尝败绩，创造了日本剑道史上的神话！

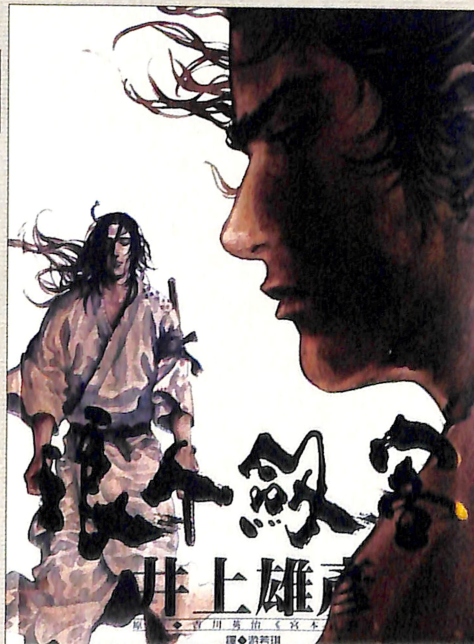
从一个被人人称为恶鬼的野孩子，到自创"二天一流"并写下"兵法二天一流三兵书"（其中包括著名的"五轮书"）的一代宗师，让人惊讶的是，如此神奇的武藏却从未师从于任何人！对剑术的提高完全是靠自己一人的领悟和实战的积累，这样一个仿佛生来就是注定要成为剑圣的男子，让人不得不让人慨叹天才的确是存在的。

武藏一生对战不败，更是其中最著名的，自然就是严流岛上与另一位天才剑士——佐佐木小次郎的决斗了。这一经典决斗已经被无数游戏、动漫、以及影视、文学作品所选用或改编！甚至已经成为了日本剑客之间决斗的代名词！而那个手持双刀、威风凛凛的宫本武藏形象也早已被全世界人所熟悉！

以武藏为题材的游戏有很多！最著名的应该是当年PS时代史克威尔所制作的《武藏传》！它集合了动作、RPG以及解谜等众多元素，被无数玩家奉为经典，不过，其中的武藏是惨遭"正太化"的二头身角色！如果说以真实的武藏作为登场角色的游戏，那就当属由元气公司推出的《剑豪》系列！

若追求爽快，SNK的《侍魂》确实以绚烂的视觉效果吸引了无数的玩家，不过，若追求真实，那自然要数由全日本剑道联盟所推荐的《剑豪》！其中武藏作为纯实战型角色出现，实力非常强大！和真实历史中的一样，武藏的剑技也是以实用著称，实战中绝对不含任何的拖泥带水，甚至有些野蛮！通常是一记重斩过去，力量就大得让人难以置信！与其他的道场派不同的是，武藏绝对是属于实战派，所以在游戏中的他也是非常强力的人气角色！

另外，改编自日本国民级小说家吉川英志名作，并由日本著名漫画名家井上雄彦所执笔的漫画《浪客行》正在热评连载！以武藏传奇般经历作为题材的本作，从各个角度和手法将当时真实的剑客之风描绘得淋漓尽致！而井上大师又以其饱满又充满哲理的画笔，为读者刻画了一个有血有肉的宫本武藏！《浪客行》——绝对是动漫迷们不容错过的经典漫画！



佐佐木小次郎

出场作品：《剑豪》、《浪客行》



作为武藏的最强、也是最著名的对手，小次郎的一生可以称得上光辉灿烂！与武藏不同，小次郎的一生当中充满着光芒与赞美！天资聪颖的他年幼时便已剑术超群，当然，除了出众剑术，小次郎还以其俊美的外貌著称！如果说武藏是野蛮的实战型狂战士，那小次郎绝对称得上是俊美的优雅型贵公子！虽然早年他拜于钟卷自斋门下学习剑术，不过令人意想不到的是，剑技学成后的小次郎使用的，并非是师父所传授的富田流小太刀，而是自创了一套以长刀为主要攻击手段的佐佐木严流剑术！他自己手持的，也是日本历史上少有的尺寸为三尺二寸的名刀——备前长船长光！（又名物干焊）

剑术高超的小次郎与武藏一样，一生经历了无数场恶战，但都以胜利告终。不过，正所谓一山难容二虎，在那个人人视荣誉高于生命的时代，"最强"这个称号只能有一人获得。所以最终，这两位拥有绝世剑法的高手走到了一起，在严流岛上演了一场惊天动地决斗！

结果大家都已经知道，武藏以剑术和智谋战胜了小次郎，在决斗中，小次郎的长刀没有占到丝毫的便宜，甚至还没用出他的绝技"燕返"，就被武藏斩于刀下。这也难怪，当时的宫本武藏已经名满天下，二刀流的剑术也早就被人所知，所以在与小次郎的决斗中，武藏并没有使用双刀，而是自造了一把长度为四尺二寸的大木刀，足足比小次郎的长光多出一尺！事实证明，武器的改变充分证明了武藏的心思缜密，才能使其在最后的决斗中胜出，如果当时武藏若真的以二刀流应战的话，那决斗的结果还真的很难预测！

由于小次郎生前未将"燕返"传于弟子，所以这一绝技已失传，而小次郎在决斗中逝去也着实让人觉得惋惜。不过，作为一代剑豪来说，也许为剑而死，就是自己所追求的无上荣誉吧！

柳生十兵卫

出场作品：《鬼武者》、《侍魂》、《剑豪》



我相信，绝大多数玩家都是因为《侍魂》里的独眼双刀男而知道这个名字的！而一部《鬼武者2》，又让广大中国玩家记住了另一张虽不英俊，但很典型的日式面孔！

不过，大家需要注意的是，虽然都叫做柳生十兵卫，但是《鬼武者2》中出现的十兵卫，其实指的是历史上的柳生石舟斋宗严，也就是真正的十兵卫的爷爷！在《侍魂》中出现的独眼大叔才是真正的十兵卫！

柳生石舟斋宗严（柳生宗严）为柳生新阴流的创始人，也是日本一代剑圣上泉信纲的弟子！上泉信纲创立了新阴流，但真正把它发扬光大的，则是柳生宗严所创的新阴流分支——柳生新阴流！

与其他流派为求取胜而拔剑决斗的宗旨不同，柳生新阴流所提倡的是不杀的胜利，也就是所谓的“无刀取”！“靠刀剑杀戮得来的胜利并非真正的胜利，我们要以不杀为胜利！”现在看来，柳生宗严所提倡的“不杀”，倒是和《浪客剑心》中的剑心的信念不谋而合呢！（笑）

而在“《侍魂》系列”中出现的柳生宗严之孙柳生十兵卫则是另一位出色的剑豪！相传他从小便显示出其过人的剑术天赋，而他那有代表性的盲眼是与其父柳生宗矩比试中被其父所伤。后曾担任德川幕府三代将军德川家光的剑术教师，但身为剑豪、生性耿直的的他难免会在某些方面得罪家光，所以不久便向家光请辞！辞职后的十兵卫周游列国磨练剑术，期间写下了剑术名著《月之抄》！在其父宗矩去世后，十兵卫继承了柳生家，不过在四年之后，十兵卫便过早地与世长辞了，享年四十三岁。因为其在剑术上的造诣颇高，所以与祖父柳生宗严和父亲柳生宗矩被后人共称为“柳生三天狗”！

在游戏中，无论是《鬼武者2》中的柳生宗严还是“《侍魂》系列”中的十兵卫，剑技都以犀利和猛烈为主，而只有《剑豪》中的十兵卫使用的才是正规的柳生新阴流剑术，这也再一次反映出《剑豪》对真实度的追求。值得一提的是，在《侍魂》中出现的十兵卫所属流派为“新阴流·改”，而真正的柳生新阴流并非使用双刀，也许正因如此，SNK才会玩了一个文字游戏，巧妙地运用了这一字之差吧！



冲田总司

出场作品：《风云新撰组》、《新选组群狼传》、《新撰组异闻录》、《浪客剑心》

这位幕末的美少年剑客相信用不着在下过多地介绍了吧！身为著名的新撰组一番队队长的他现在已经成为越来越多女性玩家和动漫迷们的新宠！天真无邪、拥有女孩子般的美貌和高超剑术，这仿佛已经成为了总司的招牌概括！这个笑起来如邻家弟弟一样的阳光男孩也自然是游戏和动漫作品中的常客！最早在《浪客剑心》中的总司露面次数并不多，但是却拥有超高的人气！而在纯粹以新撰组作为题材的作品《新撰组异闻录》中，经常怀抱着小猪才藏的总司，人气更是高得吓人！而其他以总司作为登场角色的作品也已经是数不胜数了。

其实，历史上真正的总司出生于天保十三年（1842年），自幼习剑，十岁时拜于天然理心流三代目近藤周助门下。同门还有后来的新撰组局长近藤勇以及副组长土方岁三！而之后有名的天然理心流高手几乎都是新撰组的成员，所以天然理心流也自然成为了新撰组的专属流派！

剑技有成的总司于文久三年（1863年），与近藤勇、土方岁三等试卫馆一门加盟进京浪士组，并一同留在了京都，后成立了历史上赫赫有名的剑客组织——新撰组！新撰组成立后，剑术超群的总司又担任了组里的剑术教练，并兼任一番队组长。元治元年（1864年）六月五日，池田屋事件爆发，这也是新撰组历史上最著名的一战！总司不但直接参与了对池田屋的突袭，并且斩杀了长洲藩的重要人物吉田稔麻吕跟肥后的松田重助，大捷而归！然而此时不幸却降临到了他的身上，刚刚年满22岁的总司，感染了在当时足以致命的肺病。

庆应四年（1868年），戊辰战争爆发。在伏见鸟羽的一战，决定了日本的命运，而新撰组也随幕府败走江户。同年五月二十九日夜，一代天才剑士冲田总司的生命之火即将燃尽。当晚，总司梦到一只黑猫，并在梦中将其黑猫斩杀，而他也在第二日便撒手人寰，时年二十六岁……



可以说，总司以他年轻而短暂的生命谱写出了对自己信念至死不渝的悲壮乐章，而他自己也被作为一个传奇为人们所传诵。

以真实的总司为登场角色的刀剑游戏也有很多，例如2004年由元气推出的《风云新撰组》以及由和月伸宏参与人设的《新选组群狼传》等等、其中给玩家留下深刻印象而且与真实总司剑技相近的，应该算是《月华剑士2》中的新撰组零番队组长——真田小次郎！

无论从外表、气质、以及招数上来说，真田都与总司非常相近！总司的成名绝技——无名剑，就是先以平青眼做起式的三段突刺，而游戏中的真田恰恰也以这招为主力连续技的最后一击！这可能不仅仅是巧合吧！总司的剑技以刺为主，而真田在游戏中的主要的攻击手段恰恰也为刺技，尤其在空中的B键重斩，判定相当强悍，所以使真田在《月华2》中拥有相当一大批使用者！（例如笔者）而真田的身分为“新撰组零番队队长”……笔者再次对SNK的改编精神脱帽致敬！

后记

剑之道博大精深，想要完全参透其中的奥秘并非一朝一夕！若要作一名以“最强”为目标的剑客，需要的不仅仅只是单纯地战胜对手！孟子曰：“抚剑疾视乃匹夫之勇！”练习剑道最更重要的是要有一颗谦逊的心！在修炼自己剑技的同时，更要吸收每个人值得学习的长处，有心存谦逊的态度，才能更快地提高自己！所以说，只有以剑道精神的浩然正气而寻求不断自我突破的剑客，才称得上是真正的强者！





第二回 太极之虎——论跆拳道



摄影 黄金IC
技术示范 范一林（北京浩龙先锋跆拳道俱乐部黑带一段）



很奇怪的，已经无法知道是从何时起，身边的韩国文化越来越浓厚。走在路上，似乎满大街的哈韩一族都是一头染得五颜六色的头发，身着肥大的"韩版"牛仔裤，跟随着动感的节奏而大跳街舞，面对扑面而来辣白菜味网络游戏热潮，时下的年轻人自然也是无法抵挡。也难怪，教育学家和评论家们形象地将这股韩国文化风潮比喻为"韩流"。OK，OK，有些扯远了，其实在下并不是愤青，更没有对韩国文化有任何的抵触感！只是，如果你问在下在韩国有什么东西最值得学习，那从在下嘴里肯定会毫不犹豫地吐出三个字——跆拳道！

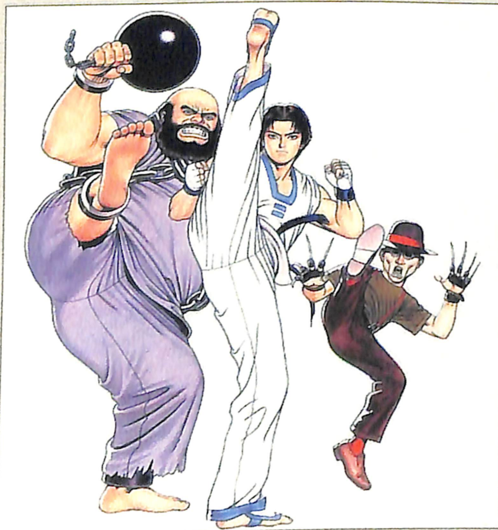


在当今武学界，若论起破坏力最大的武道，那也许是空手道，例如《街霸》中的隆；若论最追求实战的武道，那也许是泰拳，OK，我给你东丈；如果你想练就一双无敌的拳头，那自然要去学习拳击，也许你可以练成媲美与史蒂夫·福克斯的速度！不过，若想修炼一种能够将踢技发挥得淋漓尽致的武术，那这种武术非跆拳道莫属！

作为一种古老的东方武术，在格斗游戏中，以跆拳道为格斗流派的角色也是随处可见！而若论最具代表性的角色，当属《KOF》中的跆拳道帅哥金家藩！

自从在1991年SNK推出的《饿狼传说》第一作"宿命之战"中登场之后，金家藩就以其独特的格斗风格吸引了众多的格斗玩家，而随着系列的续作不断，金帅哥的人气就更是一路水涨船高！其高强的实力和丰富的连续技甚至险些抢走特瑞兄弟的人气宝座！（虽然在系列最新一作《狼之印记》中金家藩没有出场，但是使人惊喜的是，他的两名长大后的儿子继承了他的格斗技巧，会将跆拳道的踢技继续在"《饿狼》系列"中延续下去！）

随着SNK进入《KOF》时代，金家藩也是当仁不让地挑起了韩国队的大梁，而且系列全勤出席！从《KOF94》奋斗到了《KOF2003》，除了两名畸形徒弟之外（陈和蔡的FANS不要丢我……），他还为《KOF》增添了一名师弟（全勋）和两名女性弟子（李珍珠、崔林），可谓劳苦功高！而其华丽的奥义——凤凰脚更是成为了韩国队招牌招式！随后，金帅哥又作为SNK的游戏代表中的一员，与来自Capcom的格斗家们进行了一次梦幻大对决！所以说，作为流派为跆拳道的格斗游戏角色代表，金家藩名副其实！



当然，除了金帅哥之外，其他流派为跆拳道的人气角色也有很多，例如《铁拳》中的白头山和其得意弟子花郎等等。不过，有趣的是这些使用跆拳道的角色都是一水儿的韩国人，这也难怪，在现代人眼里，跆拳道已经不单单只是一种格斗技巧，而更重要的是，它已经成为了一种韩国文化的代表！

假如你使用过以上几名角色的话，你会发现，这些角色都是以腿法作为主要的进攻手段。进攻的速度可能在一定的程度上不如伸缩自如的拳头，可是论起对攻击范围的控制，高丽人的腿法绝对占有很大的优势，动作自然也更加飘逸潇洒！虽然在游戏中他们的动作有些被过分夸张，但是还是基本保留了跆拳道踢技的真髓所在！（《铁拳》中花郎的一些步法，在真实的跆拳道比赛当中也是很好的控制攻击范围的技巧！）

OK，上面说了这么多关于跆拳道的话题，列位看官可能会有一个疑问——究竟什么是跆拳道？

首先从字面上理解，跆拳道的英文为"TAE KWON DO"，"跆"（TAE）指如旋风般猛烈的踢击，"拳"（KWON）是指用拳打击，而"道"（DO）则包括了除打击技巧之外更深层的意义！按照跆拳道的格斗理论，人类双腿的力量要远远大于双手，所以在跆拳道的攻击手段中，腿法占据了70%，而作为辅助攻击的拳法，只占30%的比例。由此可见，跆拳道就可以被理解为是一种以踢技为主，并结合了拳术的古老搏击术！

作为韩国文化的一种代表，如今，跆拳道已经被越来越多的现代人所熟悉和认知。1988年汉城奥运会上，跆拳道第一次作为正式比赛项目出现在全世界人民眼前，这也预示着跆拳道已经从一种单一古老的韩国国技，演化为被全世界人民所喜爱的现代搏击运动！

礼仪、廉耻、忍耐、克己、百折不屈——这是跆拳道所追求的十二字精神！而一身洁白的道服，优雅而完美的踢技，静如不动之山，动若电光石火！空中击破的飘逸，瞬间制敌的灵巧，在对手身前掠过的瞬间，宛如一阵白色的旋风！

跆拳道——无愧被称："踢的艺术"。

一、跆拳道的起源

跆拳道作为一种现代搏击术，它的历史并不十分久远，从1955年正式诞生至今，也不过只有短短50年的历史而已。不过，若论起跆拳道的雏形和形成，那就要追溯倒1500年前的朝鲜半岛，当时，民间流行着一种以踢技为主要进攻手段的技击武术，它就是跆拳道的前身——花郎道！（哦……各位铁拳FANS先不要尖叫！）

公元688年，新罗王国统一了朝鲜，由于君主治理有方，所以朝鲜半岛的政治、经济和文化都进入了发展的黄金时期，并且建立了一种制度，名为"花郎制度"。而到了真兴王在位时，便下令将举国的年轻人聚集起来，以"事君以忠、事亲以孝、事友以信、临阵无退、杀身有择"为宗旨，令他们锻炼身体，钻研武道。当然，以现在的角度来看，当时的君主其实只不过是在对其子民采取精神麻痹政策罢了。不过，这种聚众习武形式的组织，在当时就被称为"花郎道"，也就是现代跆拳道运动的雏形！可以说，花郎道的形成，不仅为当时的统治者集结了众多的忠实子民，更重要的是，它为日后跆拳道的发展，打下了坚实的技术基础！

二、跆拳道的发展



从巅峰到衰落

每个朝代有兴起，自然也会有衰落！公元935年，新罗王朝的统治被推翻，取而代之的是新生高丽王朝。虽然朝鲜半岛经历了改朝换代，但是统治者对跆拳道的重视并没有丝毫减弱，而高丽王朝的君主中也不乏喜爱武术之人，忠惠王就是其中一位！忠惠王在位之时，十分推崇跆拳道在军队中的训练和运用，而当时的士兵们也是对这种武术非常喜爱，所以作为朝鲜半岛古武术的跆拳道，推广和流行程度在高丽王朝时达到了顶峰！

然而，任何事物在达到顶峰之后，必然会慢慢走向衰落，跆拳道亦是如此！

1392年，高丽王朝结束了对朝鲜半岛长达457年的统治，同年，李朝建立。与前朝不同，受当时中国明朝统治的影响，李朝的统治者采取了重文轻武的统治政策，过于推崇儒家思想，所以跆拳道没有得到统治者应有的重视，而在民间，跆拳道也渐渐被人们所忽视，只有为数不多的人还在默默练习着这一古老的武术。

然而，正当少许跆拳道修炼者正努力复兴朝鲜古武术的时候，对跆拳道最沉重的一次打击发生了……

1910年，日本侵略者侵占朝鲜半岛，许多朝鲜的跆拳道勇士们赤手空拳与手持日本刀的日本侵略者展开了殊死搏斗，谱写了一幕幕悲壮的爱国乐章。然而最终，朝鲜半岛没能逃脱日本侵略者的魔爪，沦为殖民地。日本侵略者建立的殖民政府野蛮禁止了一切有关于朝鲜本土文化的活动，而作为朝鲜武术代表、也作为朝鲜军方格斗技代表的跆拳道，自然被列为头条！所以许多朝鲜爱国志士不得不洒泪离开了国土而远走他乡，他们的脚步踏遍了中国、日本等亚洲各国，同时也将古老的朝鲜武术传播到了亚洲各国，并与当地的武术进行了融合与改进。但是在朝鲜本土，跆拳道却已销声匿迹……

1939年，第二次世界大战爆发，日本殖民政府强行将朝鲜人民编入日军，使得许多无辜的朝鲜百姓成为了战争的炮灰。正像后人所见，那场罪恶的战争并没有创造任何价值，反而使许多悠久的文化历史化为了灰烬！许多古老的武学也因为这场军国主义的杀人游戏而受到冲击，甚至已经失传，大多数渐渐被人们所遗忘……

复兴与第二发展

跆拳道的再一次兴起是在第二次世界大战结束后。当时，日本战败，原本分散于亚洲各国的朝鲜人也纷纷返回故土，并将在各地所学习的搏击技巧带回到朝鲜半岛，从而形成了新的朝鲜武术。而跆拳道的正式命名则是在1955年。当时，由韩国跆拳道创始人崔泓熙将军提议，将原本流传在朝鲜半岛的古老自卫搏击术统一整理，并创建了一个新的武道——跆拳道！而跆拳道这一名称也一直沿用至今！

1959年9月，大韩跆拳道协会成立。这标志着跆拳道这一流行于朝鲜半岛的古老武术终于有了正式的国家机构联盟！

到了1966年，由崔泓熙将军发起的第一个跆拳道国际组织——国际跆拳道联盟(ITF)宣告成立，这也是跆拳道运动迈向世界的第一步！

1973年5月，世界跆拳道联合会(WTF)在汉城成立，两年后，世界跆拳道联合会被国际体育联合会接纳为正式会员。

1980年，国际奥委会正式承认世界跆联。而在八年后的1988年，跆拳道第一次作为奥运会比赛项目在汉城奥运会上首次亮相，它以其凌厉的踢技和独特的攻击手段征服了无数观众，这也是现代跆拳道开始走向巅峰的起点！



三、跆拳道基础讲座

首先大家要注意的是，现代跆拳道在格斗风格和比赛规则上上被分为WTF和ITF(俗称"北跆")两种(具体原因在下文中为大家解答)，大家在奥运会上看到的跆拳道比赛是被国际奥委会承认的WTF，也就是世界跆拳道联合会所推崇的竞技跆拳道，而另一种，就是由韩国跆拳道创始人崔泓熙将军所创立的国际跆拳道联盟(ITF)所传授的实战跆拳道。而我们今天向大家介绍的，就是现在大家普遍能够接触到的竞技跆拳道——WTF！在接触正式实战讲座前，我们先来了解一下现代跆拳道的基础知识。

(1)段位

跆拳道中的段位共分为十级九段，和其他很多古老的武道一样，跆拳道中区分段位的标志也是在腰带上。黑带以下为级，黑带以上为段。腰带的颜色在黑带以下共依次为：红(2～1级)、蓝(4～3级)、绿(6～5级)、黄(8～7级)、白(10～9级)。而区别段位就要看道服和肩章：一段～三段的道服衣边有黑色带条，四段以上道服的衣袖和裤腿两边有黑色带条！所以，如果在比赛中看到了腰间系着黑带的选手，你就要格外小心了！

(2)比赛规则

现代跆拳道已经从古代的自卫术演化成竞技性很强的体育运动，所以是有规则来规范的。现在奥运会和世锦赛所采用的规则都是由世跆联(WTF)所制定！比赛双方分为"青"、"红"两方，而比赛性质就是是通过相互攻击对方的得分点进行得分，在规定时间内，(世界跆联最新规定为每局两分钟，共三局)得分多者为胜！比赛中的得分点(护具上标有颜色的部分)为头和躯干，而击打规定以外的部位则要被警告，每次警告都是要扣分的！这些都是跆拳道比赛基本规则，所以各位读完本文后，如果再遇到跆拳道比赛的转播，就可以从专业的角度上来品位比赛了！

(3)品式——太极八章

这是每一个跆拳道练习者在晋级为黑带之前所必须掌握的，也可以理解为跆拳道运动中的套路。它包含了跆拳道运动中的所有格挡、拳法、手刀和腿法！而这八章，也正是从韩国国旗中的太极图八向演化而来！可谓跆拳道之精髓！(各位不要以为和太极拳有任何的联系)

(4)击破

和竞技比赛不同，击破这种技巧是用来为大家展示跆拳道华丽的腿法所进行的表演，但它的难度之大让人乍舌！表演者可以腾空旋转720度并依次踢破三块木版，连续十八次不间断的旋风踢，飞跃十二个练习者踢碎木板，甚至可以用腰带蒙住眼睛，只靠直觉腾空360度踢落



前踢 横踢 下劈 后踢 侧踢

挑在刀尖上的苹果！总之，如果你喜欢欣赏高难度的武道表演，那跆拳道的击破表演绝对是你不二的选择！

(5)韩国国技院

这里是全世界跆拳道练习者所向往的神圣殿堂！是全世界最权威的跆拳道机构！每年，都会有大批的黑带选拔活动，参加选拔者要经过最严格的考试才可以获得国技院的认可，而成为一名真正的黑带高手！所以说，每一个从国技院走出来的修炼者，都可以看作最权威的黑带认证！

以上了解了一些跆拳道的基本知识，接下来就进入我们的WTF跆拳道实战讲座！(喂，怎么没有欢呼啊？)

跆拳道作为一种以踢技为主的古老武术，不同于上回我们介绍的剑道。它是一种完全依靠人体自身的徒手格斗术，所以，对修炼者的要求是非常苛刻的！修炼者必须对本身的体能、柔韧以及身体各部分的协调性进行严格的训练！(笔者认为，其中以柔韧的练习最为痛苦，有跆拳道训练经验的读者可能会有这种非常深刻的感受！)有了好的基础，才能有好的腿法！

(1)步法

首先，作为基础，跆拳道中的步法是很重要的，这对任何武道都一样！步法可以辅助你对对手进行致命打击，也可以帮助你稳固防守，所以，掌握熟练的步法是基础中的基础！(在下的启蒙教练当年练习步法时不知磨破了多少双道鞋！)以下为跆拳道的基本步法：

前进步：是主动进攻时采用的步法。也可用于假动作，配合手臂动作进行，便于快速接近对方。

后退步：这种步法可以拉开和对手的距离，避开对方的进攻，准备做反击动作。

后撤步：可根据实战需要左右变化，调整与对方的相对距离，准备进行攻击或反击。

侧移：迅速移动到对方侧位，以便进行打击！

跳换步：双脚空中交换前后位置，干扰对方思路并选择有利与自己进攻的腿法！(《铁拳》中花郎的换构由此而来)

另外其他几种步法还包括前冲步、弧开步和组合步等等。

(2)实战式

跆拳道中的实战姿势基本与《铁拳》中花郎的左构非常相似，双手放松，可以很自然地抵挡住来自上方和下方的任何攻击方式，而双腿是不断呈小度弹跳状，也是为了应付随时变化的情况！而和花郎一样，实战中是可以左右更换施展实战式的，不过不叫做换构(汗……)，而是被称为"跳换步"。高手对战中，甚至还可以以自己与对方实战式的不同而推断出对方会采取什么样子的进攻方式，或者自己选择如何进攻！(这与"《VF》系列"中的平行步、八字步对连技的影响倒是于此有着惊人的相似之处的，所以才会说"游戏来源于现实而高于现实"吧……)

(3)进攻手段

上文中已经说过很多次，跆拳道是以踢技为主要进攻手段的武道，它的踢技有很多种，不过从古时演化至今的竞技跆拳道，起先的手刀、肘法等已经不再适用于竞技比赛，所以只演化为拳法和腿法！

拳法作为跆拳道比赛中的辅助进攻手段，如今只演化为冲拳一种，而且力量远远小于腿法，它的作用在比赛中并不明显，一般都用于品式表演！毕竟，WTF所倡导的竞技跆拳道是以腿法为主的竞技运动！而其中最常用的腿法有以下几种：

前踢：跆拳道中最基本的腿法！

横踢：跆拳道比赛中使用率最高的腿法，也是最主要的攻击方式！

下劈：将腿举过头顶下砸来攻击对方的腿法，对使用者的柔韧度要求颇高！

后踢：用来进行防守反击的腿法！(P.S.也是笔者最擅长的腿法^_^)

侧踢：跆拳道的标志性腿法！

勾踢：通过膝盖折叠攻击对手的腿法，但比赛中命中率不高！

双飞踢：双腿连续横踢进行攻击对手的腿法，也可以作为来衔接其他腿法的手段！

后旋踢：靠身体旋转力和腿部折叠攻击对手的腿法，非常漂亮的进攻方式！

旋风踢：俗称"360"，为身体旋转360度后攻击对手的腿法！此技招如其名，给人以旋风强袭之感！

上面是跆拳道的一些腿法的正确名称！想到奥运会转播中黄健翔解说中经常会出现"飞踹"和"飞脚"的叫法，不免有些汗颜……

真正的跆拳道比赛当中，有这样一种现象，比赛中选手的主要得分手段都为横踢，它几乎占了全部得分手段的70%以上！而下劈(我国女子跆拳道奥运会冠军陈中非常善此腿法！)、后踢、双飞、后旋踢甚至于腾空后旋踢都是使用比较少的攻击手段，不过一旦选手以难度很高的腿法击倒对方，是非常精彩漂亮的！(2004年雅典奥运会比赛中，韩国选手文大成以一记漂亮的腾空后旋踢KO希腊选手那场比堪称经典！)

以上就是WTF的基础教程，当然，想要真正了解跆拳道，仅仅读到这里是远远不够的，它的真髓、它的精神，只有要靠自己全身心投入练习后才会领悟到！当然，作为一种武道文化，跆拳道除了其本身的格斗技巧外，更注重对人品格的培养，讲究"以礼始、以礼终"！正如跆拳道中的"道"字中所包含的那样，修炼者要牢记"忠"、"孝"二字，对自己的国家，要始终怀有热爱之心，对自己的父母、亲人、朋友、老师都要以礼相待！所以说跆拳道其实已经远远超越其本身的搏击内涵，而更形成了一种精神——我们称之为"跆拳道精神"！

P.S. 跆拳道的腿法还有另外一种奇妙之处，就是各个腿法之间基本可以相连，例如以横踢进攻对手，对手当然不会傻到站着等你进攻，一击不中，落地后立刻可以变为双飞踢，若再不中，还可以落地接后踢，若后踢当中发现对手不在攻击范围，还可以将后踢消除(汗，各位可以先这么理解吧！)转变为旋风踢！各位听着可能有些头大，总之，简单一些说，真实跆拳道的腿法是可以演变成一套连续技的，不过性质上和格斗游戏的连续技有些不同罢了！

四、现实中的跆拳道英雄


▲崔泓熙将军。

读到这里，读者可能已经了解过现代跆拳道运动是由朝鲜半岛的古老自卫术演化而来，而如果提到现代跆拳道运动，就不得不提起一个名字，那就是现代跆拳道的创始人——崔泓熙将军！

崔泓熙将军出生于1918年11月9日，他的家乡在朝鲜咸镜北道的一个偏僻的地方。和很多武术宗师一样，幼小时的他体弱多病(似乎李小龙、霍元甲都是这样……)，父母常常为他担忧。不过，国家的动荡使年幼的崔泓熙早早练就了一颗坚韧和爱国的心！后来，他的父亲将他送到朝鲜著名书法家韩溢东先生那里学习书法，韩先生除了书法了得，在武学上也颇有造诣！他见年幼的崔泓熙十分瘦弱，于是，就在传授其书法之外，还教了他一些朝鲜的古武道，可以说，此时崔泓熙将军所学习的古武道，为日后他创立现代跆拳道打下了基础！

1937年，19岁的崔泓熙将军为了接受现代教育，离开了祖国朝鲜，前往当时科技和教育都比较发达的日本。在日本期间，崔泓熙将军充分体现了自己在武学方面的天赋。受当时的影响，他开始学习空手道，在短短不到两年时间内，便成为了黑带一段，随后，在日本中央大学学习期间，又晋级为二段！

可是，对武学的钻研随着第二次世界大战的爆发而被打断，崔泓熙将军被当时的日本殖民者强行征集进了日军部队，被分配到了平壤第四十二部队。在服役期间，满腔爱国热忱的崔泓熙为了民族的独立和祖国的尊严，毅然与其他爱国青年秘密商议举行武装暴动！可惜，由于有叛徒泄露情报(叛徒，又是叛徒)，暴动失败了，作为策划者的崔泓熙被日军监禁在了刑务处，受尽了精神和肉体上的折磨。然而就是在狱中也有狱友向他请教空手道，这其中甚至包括一些痛恨军国主义的日军看守，于是，崔泓熙将空手道技术在监狱中传播开来。

二战结束后，日本战败，1945年8月16日，被监禁了七年之久的崔泓熙将军重获自由并前往汉城组织了学生兵团。

1946年1月15日，作为创建韩国军队的创始人之一，崔泓熙被任命为陆军少尉，而他自己也将所学的朝鲜古武道和空手道技术相结合，总结出了一套全新的搏击技术，并在全军传播开来。

1949年，崔泓熙将军晋升为大校后，去了美国陆军综合学校的高等军事班学习并在那里向同僚们介绍了他的新武道。

1951年，崔泓熙将军在釜山创设了陆军综合学校，他担任了副校长兼教授部长。同年，晋升为陆军少将。

而崔泓熙将军在军队生涯中最难忘的一年是在1953年，因为在这一年，他创设了29师团，并得到南太熙先生的帮助，培养了在全军普及跆拳道的骨干人员。

1954年，崔将军创办了日后在世界享誉盛名的跆拳道馆——吾道馆！

1955年，由崔将军提议，当时朝鲜武术各界一致通过以"跆拳道"作为新武道的名称，而这一名称一直沿用至今！

1960年，朴正熙将军在朝鲜发动军事政变。崔泓熙将军对朴正熙将军给予了支持和帮助，不过，在治国的理念上，两人发生了分歧。后因朴正熙将军的军事政权的不断巩固，这种分歧逐渐演变成了两人的对立局面。

1965年，四十七岁的崔泓熙将军正式晋升为二星将军！

1966年，国际跆拳道联(ITF)盟成立，崔泓熙将军被一致推选为总裁，这也标志着由崔将军所创立的现代跆拳道已经正式发展到了世界范围！

1972年，由于受到当时已经成为总统的朴正熙的迫害，崔泓熙将军不得不离开了祖国。而第二年，朴正熙为了抵制国际跆拳道联盟的发展而成立了世界跆拳道联合会，也就是后来成为奥运会比赛项目的WTF！(这就是上文中提到现代跆拳道分为两种风格的原因！)

由于政治原因，崔泓熙将军后一直居住于加拿大的多伦多市，然而，已经80多岁高龄的他并没有安享晚年，而是继续为跆拳道运动在全世界的发展而做着不懈的努力！

2002年6月15日，崔泓熙将军走完了自己漫长的人生旅途，安然辞世，享年84岁。

可以说，从从小立志到抗击日军，从融合武学到创立跆拳道，崔将军的一生已经远远超越了单纯的跆拳道创始人和一代宗师的身分，而是一种精神的象征。他无愧于自己所提倡的跆拳道中的"忠孝"二字，崔将军的确是当之无愧的世界跆拳道英雄！


▲上图为韩国各界著名人士组成的名称制定委员会，包括崔泓熙将军(韩国第三军管区司令官)，李享根陆军大将(国军联合参谋总长)，国会副议长，国会议员，著名企业家，著名武馆馆长等通过了崔泓熙将军提出的"跆拳道"的场面。

五、游戏中跆拳道高手的技术解析

金家藩

出场作品：《饿狼传说》系列、《KOF》系列

作为跆拳道游戏角色代表的金家藩的确有很多招数值得大家研究，先不说其招牌必杀技凤凰脚，毕竟，那种以人类无法达到的速度朝对手连续施以疯狂踢击的技术，不是现实中能够实现的。游戏中金家藩的拳技几乎等于没有，只有轻拳和跳起的轻拳两种，毫无攻击力，所以由此推断，金家藩的技术应该是出自WTF的……(笑)以《KOF97》为例，他的站立重拳是非常标准的横踢，轻腿为高位前踢，而前轻腿则为下劈攻击，这些技术在现实中是可以成立的。而在他的一些其他技术中，半月斩难度颇大，流星落更是不可能在第一击将对手铲飞后继续追打的，只有空砂尘和飞燕斩还可以接受！需要蓄力两个技巧其实更多是在击破表演中可以更多看到，空砂尘其实是空中的连续后旋踢，而飞燕斩则为腾空的倒钩踢，这两种技巧在实战中大概毫无用处，只是可以在表演击破时华丽地踢破在高空的木板而已！



全勋

出场作品：《KOF》系列



作为金家藩师弟的全勋，自从在《KOF99》中出现之后，这位银发帅哥就得到了很多格斗玩家的喜爱！虽然和他师兄一样，全勋的格斗流派为跆拳道，不过其格斗风格与真实的跆拳道实在相差甚远，也许加入了过多的我流元素，使得他的格斗风格和金家藩完全不同！

全勋的攻击招数非常独特，而且拥有自己的换构方式，因为《KOF99》中他的C+D超重击非常快，以至于许多玩家抱怨他的过分强大破坏了游戏平衡！而全勋的超重击看上去应该是一种力量非常大的横踢动作，不过仅仅限于《KOF 99》，之后系列他的超重被SNK重新调整过了。和师兄一样，全勋也拥有半月斩和空砂尘，不过动作比金家藩更加夸张，尤其以其必杀技——凤凰裂爪脚为例！总之，全勋完全是一个由SNK假想出来的跆拳道角色，想找出在现实实战中可以用到的技术，实在少之又少。

白头山

出场作品：《铁拳》系列

笔者一向认为，在所有游戏中，只有白头山的跆拳道技术才是最可以体现北路的格斗风范！传统的白色道服，威严不可侵犯的面容，娴熟而老辣的技术，这些都使白头山的人物形象更加真实立体，而且也为他赢得了“铁血猎鹰”的美誉！

作为花郎的师父，白头山拥有更强力的踢技！与弟子那种年少轻狂不同，白头山拥有的是沉稳和冷静，这一点从腿法上也体现得淋漓尽致！比起花郎，白头山的横踢要更加凶猛、更加致命！连续侧踢的腿法丰富，令人防不胜防；而他的下劈绝对势不可挡！

总之，无论是横踢、侧踢、甚至旋风踢，白头山的腿法都有着一种干净利落的爽快感，更能体现出ITF的实战性腿法，虽然在《铁拳3》和《铁拳4》中，白头山的位子都被弟子花郎所替代，不过值得一提的是，在《铁拳TT》中，他的使用率颇高，由此可以看出白头山的人气指数！而更令人兴奋的是新作《铁拳5》中，白头山那凌厉的腿法再次回归，操一口标准朝鲜语的白头山使得这只铁血猎鹰终于可以再一次飞翔在铁拳世界的天空……



花郎

出场作品：《铁拳》系列

新生的格斗新贵！自《铁拳3》出道以来，就以其凌厉的踢技和英俊的相貌吸引了众多的使用者！（笔者使用他完全因为第一个原因！）而在《铁拳4》中，花郎依然取代了其师傅白头山的位置，作为跆拳道角色出现，由此可见他的人气之高的



确不可小视！由于是3D格斗游戏，所以花郎的格斗技术在游戏中表现得更加真实，除了那一套将对方越踢越高的连续侧踢之外，还是有非常多的真实跆拳道腿法的。

由于花郎的招式中，左右构是不同的，所以比较难以捉摸！真正的实战中也是这样，比赛双方都会用连续的跳换步迷惑对方或者进行攻击，所以说，“换构”还是非常真实的。横踢和旋风踢组成了非常可靠的打击手段，而最常用的侧踢的力道也是在游戏中体现得比较真实！和金家藩不同，花郎拥有拳技，虽然不是主力进攻手段，不过也可以和腿法组合起来，更有效地打击对手，例如LP RP LK等等。而且在《铁拳4》当中，花郎还增加了手刀攻击，这使他在近战中更具威力，而他的技术也是出自师父白头山的传授，所以流派上应该归于ITF！

总之，嚣张的性格，英俊的面容，凌厉的腿法，拥有这一切的花郎，我没有什么不使用他的理由！（其实笔者更喜欢他的另外一个译名——法兰！）

金杰勋、金东焕

出场作品：《饿狼传说 狼之标记》

作为“《饿狼传说》系列”人气角色的金家藩，在其最近一作《饿狼传说 狼之标记》中却意外地没有出现，不过令人兴奋的是，代替他出场的是他那两个已经长大后的儿子——长子金东焕和次子金杰勋。

其实早在“《饿狼》系列”的前几作中，金家兄弟就已经出场露过脸了，只不过当时还是孩子的他们只是作为父亲胜利后的背景角色而已……而在《狼之标记》当中，长大成人的小哥俩一



跃成为了金家藩的接班人，这次反而是老爸成了背景……

继承了父亲格斗技巧的兄弟俩在性格上却不相同，弟弟与老爸一样嫉恶如仇，而哥哥却有如闲云野鹤。不仅性格，兄弟俩的格斗技巧也同样差异不小！

杰勋继承了老爸的一切正统跆拳道腿法，所以在游戏中的他，无论是两段后旋踢还是凌空的倒勾踢，招数都和老爸如出一辙，并且依然没有拳技，只不过动作更加飘逸和洒脱。所以说，杰勋的格斗技还属于正统的跆拳道技术！

不过看看哥哥东焕的格斗技巧，简直和他的个性一样随便，虽然天资聪颖，身体条件非常适合练习跆拳道（大家可以看看他那夸张的出场动作……）但是懒散的个性却使其格斗风格自成一派！虽然他的踢技被SNK设计成非常独特的腿法，可是笔者认为，东焕的



腿法毫无力度，虽然动作幅度到位，不过更多的招数像是做某些特定的体操动作！与其师叔全勋一样，金东焕的腿法加入了过多的我流，所以，只能是一个存在于游戏中的空想角色。

后记

根据不完全统计，截止到2004年，全世界共拥有跆拳道练习者6500万人，而这一数字还在源源不断地增加……跆拳道——它已经成为了名副其实的“世界第一搏击运动”！而跆拳道作为一种文化，如今也已经逐渐深入人心，除了单纯的搏击技巧外，跆拳道本身的独特魅力，是值得练习者用一生去追求和思考的……



（本文部分图片由北京浩龙先锋跆拳道俱乐部提供，并在撰写过程中得到了俱乐部的大力支持，特此表示感谢！）

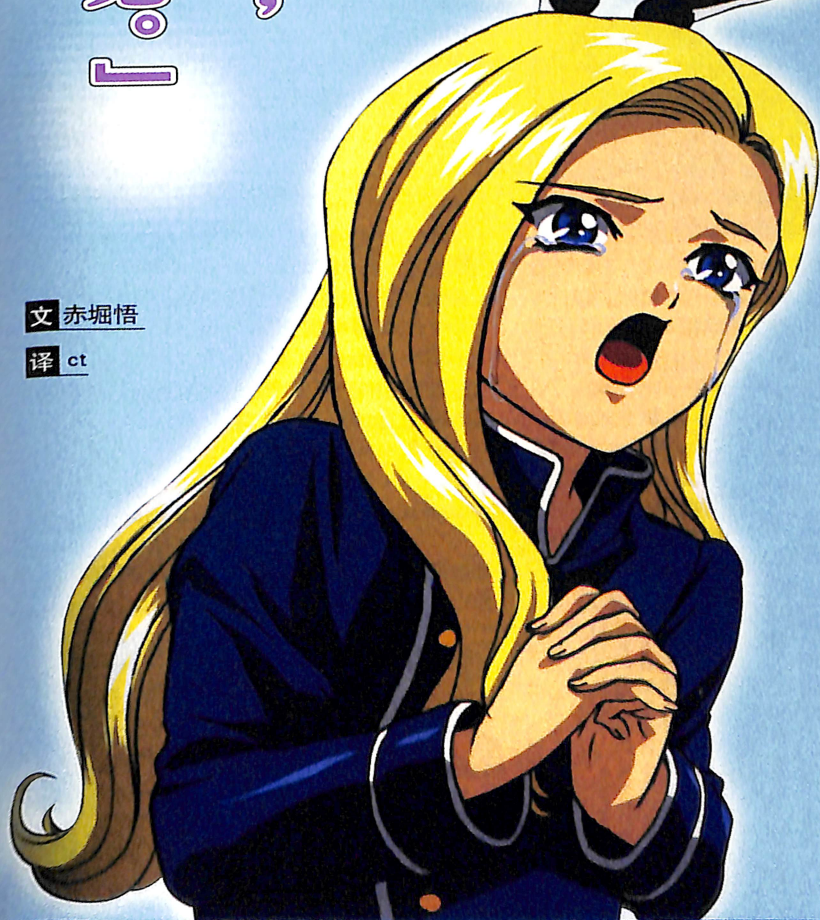




「那么，古妮西露，下次我们在巴黎见。」

巴黎前夜

古妮西露篇



文 赤堀悟

译 ct

1

位于欧亚大陆西部的欧洲，其历史自古以来便是由各种民族、各个国家的变迁和发展组合而成。在国家与国家的观念还十分淡薄的时代，人们无论走到哪里都不会受到限制和阻拦。而在那个时代，当人们所居住的那片土地无法满足他们的生活需要时，他们就会渴望并去寻求新的大地——人类的这一特性在欧洲这块大地上体现得尤其明显，来自世界各地的各种民族迁居欧洲并建立了无数的国家，但最终都因为人类的这一特性而一一覆灭。

对于"希腊是欧洲一切历史的起源"这一观点，虽然也有一部分人持有异议，然而古希腊人留下了足够让后世的人们去考证的大量能够被称为"历史"的文献。后人们通过这些文献了解了历史，也了解了历史的重要性，至少人们一致认同了西方国家的起源是希腊，东方国家的起源是中国这一观点，并不会对此抱有疑问。

古希腊人的霸权，由支配了意大利半岛的拉丁人——罗马人一手继承。关于罗马人的继承方式，以后世人的眼光来看可谓是十分巧妙：他们虽然表现出了非凡的政治和统治才能，但在文化方面却几乎将古希腊文明原原本本地引入吸收了进来。罗马人的做法开创了文化继承的先河，之后在这片欧洲大陆上，即使地图的霸权民族在不断地改变，但他们的文化传统却被完整无损地保留继承了下来。

4世纪末，原本居住在北欧的日耳曼民族开始了大迁移，不久后便成为了欧洲大陆的统治者。日耳曼民族在这片大陆上建立了众多的国家，德语、英语、荷兰语等等，都是以原日耳曼语为母语，由此也可以看出，当年日耳曼民族的繁荣盛景。

然而，最后一批来自于斯堪的纳维亚半岛西部——也就是如今的挪威的日耳曼族人，却为整个欧洲大陆带来了震撼——作为大陆上最初的破坏者，不，或许称之为统治者更为贴切。其他的民族们，都畏惧地将他们称呼为"北方人"——诺曼第(即我们通常所说的"诺曼底")。不过，一提到他们，可能人们往往只会想到另一个名字——"维京"。(注)

或许因为长年生活在北欧海域的缘故，维京人十分擅长操纵海上船只。虽然他们在北方建立了多个王国，但却依然常常向英格兰、法兰西(当时还被称为法兰克)等国家进行抢掠活动。他们所建造的，维京人所特有的维京长船拥有极为出色的航海能力，这令历代的法兰克国王都非常头痛。到了公元911年，当时的维京首领罗洛获得了法兰西国王查尔斯三世赠予的塞纳河下流的广阔土地，从此维京一族正式隶属于法兰西国王的统治之下，罗洛也成为了诺曼第的初代公爵。

布里斯托，英国西南部最大的城市，它是历史上出现在英伦三岛土地上的第二座城市。1066年，诺曼第人攻占了这里，在此建立了城市，并在1239年开挖运河——即今天的弗罗姆河(River Frome)，从此，当地的经济迅速发展起来，并出现了英国历史上的第一批贵族。这一历史非常有名，被后人们称为"The Norman Conquest"。

正因为这样，诺曼第人自古以来便非常强大。他们强悍的印象，已深深地烙印在世人们的脑海中。而诺曼第的人们，也因此具有高傲的性格和自尊。他们的特性，在现世的末裔身上依旧能够得到充分的体现。

注：Viking，挪威语，含有海盗的意思。之前他们生活在泽兰(Zeeland)和荷兰一带，早在纪元前后便已是著名的海洋民族。他们还建造了只航行在北欧海域的桨帆并用的狭长型船只，这类船统称维京长船。从公元4世纪开始一直到8世纪，特别在英格兰海岸进行过多次劫掠性的航海活动。8世纪后维京人逐渐在南部斯堪的纳维亚地区定居下来，形成多个王国。

2

假如光是注意那对碧蓝色的双瞳的话，恐怕没有人会相信眼前的那位女孩只有5岁吧——每个与她目光相对的人，都能够感受到一股与她年龄极不相称的气质。

亮丽飘逸的长发整齐地搭在肩上，身着使用名贵丝绸编织的礼服。其优雅端庄的举止，是天生拥有的财富，也是后天努力的结果。与她打过交道的人，无一不对她赞叹有加。

她的名字叫古妮西露·布鲁梅尔。以法国诺曼第中拥有辽阔领土而闻名的布鲁梅尔公爵家的独生女。虽然身为女儿之身，但公爵已经亲口许诺，她将成为下一任布鲁梅尔家族的当家。布鲁梅尔家族原本是从诺曼第公爵分离出来的一个家系，因此在残留至今的所有贵族中，与贵族血统如此相称的贵族，也是非常少见的。此外，由于受到国内对在革命中引起的周边国家的干涉战争的妥协，以及存在岁月意外长久的拿破仑帝国的影响，法兰西的贵族制度有大半部分都被流传了下来。

这天夜里，位于巴黎的布鲁梅尔住邸中，正举行着一场热闹的宴会。

除了诺曼第之外，布鲁梅尔家族在巴黎也拥有豪华的公馆。如今古妮西露已年满5岁，从今以后她将在巴黎定居——在花之都巴黎接受良好的教育，这是布鲁梅尔公爵的决定，从中也可以看出公爵对自己的爱女抱有多么大的期待。在古妮西露刚出生时，公爵虽然曾因为她是女儿身而极度失望，但不久便注意到了古妮西露身上那特有的刚毅、高贵的品质。那颗久久难以释怀的心也总算获得了极大的满足。"男孩嘛，只要古妮西露以后能生下来就行了"，公爵开心地说了这句话后，便决定让古妮西露成为下一任公爵的接班人。

"欢迎诸位前来为我的生日庆祝！"

古妮西露那凛如清澈的声音回响在大厅之中。

发言之后，数百名受邀而至的宾客们一同鼓起掌声，为今天这位可爱的主角送上赞美之辞。

"在下尚属年幼之辈，今后还要烦劳在场的各位给予多方指导。"

掌声再度响起。对于古妮西露那越来越成熟、严肃的言辞，这些与会者们不约而同地报以了微笑，但同时，也不由得对她产生了一种敬畏感——如此一个凛然如生的小女孩，待她长大成人时会是什么样的？而之后，他们的想法也令人惊异地相同：这一下，布鲁梅尔家族也能够平安康泰了。

"小姐，真的太精彩了。"

一位举止高雅的老妇人走到古妮西露身边，如是说道。

她是古妮西露的保姆，同时也是布鲁梅尔家族驻巴黎邸的女佣长——塔雷布。

"是吗？"

古妮西露带着高傲的表情点了点头。

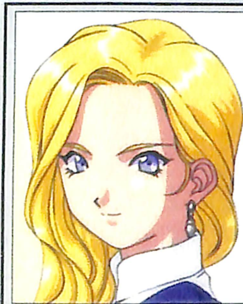
"不愧是贵族中的贵族，言行举止也与布鲁梅尔接班人非常相配。"

"嗯，我会时刻提醒自己是名贵族。贵族到底是什么，就用我自身来表明。"

宴会还在持续。

突然，刚才还喧闹不已的会场一瞬间沉寂了下来。

出现在阶梯露台上、两侧有众多侍从跟随的



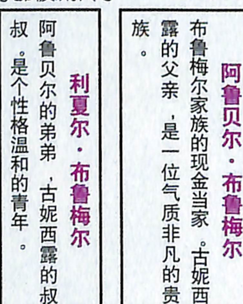
古妮西露·布鲁梅尔

诺曼第公爵家的分支，法兰西名门贵族布鲁梅尔家族的正统后继者。打出生时起便被作为一名纯粹的贵族而培养长大。后来还加入了巴黎华击团。



塔雷布

阿鲁贝尔·布鲁梅尔的乳母，在古妮西露出生后便一直负责照顾和教育她。

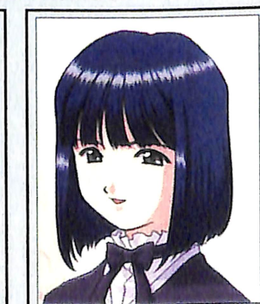


利夏尔·布鲁梅尔

阿鲁贝尔的弟弟，古妮西露的叔叔。是个性格温和的青年。

阿鲁贝尔·布鲁梅尔

布鲁梅尔家族的现金当家，古妮西露的父亲，是一位气质非凡的贵族。



北大路花火

北大路家族的独生女。性格温柔贤惠。古妮西露的好友。

人影，引起了所有人的注意。也有不少来客慌忙整理自己零乱的衣衫。

来者正是布鲁梅尔的当家——阿鲁贝尔公爵。金发碧眼，高高的鼻梁，虽然年纪尚且40不到，但有一半的面容已被胡子所遮盖，威严的目光甚至让人不敢与之双目相接。那从容不迫的神情虽与年龄极不相称，但却是他那名字的本意——"高贵"这一形容词的最佳写照。

如果身分不是同样高贵的人，一般当公爵走到面前时，就会自然而然地屈膝敬礼。阿鲁贝尔公爵就是能够给人如此深刻印象的男子。

身着华丽服饰的男女们迅速让出了道路。所有人都带着紧张地望着阿鲁贝尔公爵。公爵停下脚步，开始环视周围。被他的视线扫过的人，身体不由得愈发僵硬。

终于，公爵的视线停在了一点上，紧接着，他那严肃的面容上，浮现出了微笑。

"请各位继续。"

淡淡说了一句后，公爵便朝着视线的方向——同样金发碧眼的少女，古妮西露的所在走了过去。

"生日快乐，古妮西露。"

"谢谢您，父亲大人。"

静静观望着父女俩谈话的出席者们，仿佛解除了诅咒一样，继续起了互相间的交谈和舞蹈。

"大家都在为你祝福呢。"

"能够举办如此盛大的宴会来迎接我的生日，都是多亏了父亲大人。"

"这可是布鲁梅尔家下任当家的生日宴会，这些是理所当然。"

"是。"

古妮西露挺起头高兴地回应道。父亲能亲口承认自己是布鲁梅尔的下任当家，这对古妮西露来说，是再开心不过的事情了。

"古妮西露，你在这里招呼客人吧，我还有些事情要办。"

"是。"

阿鲁贝尔公爵离开了会场。

表面上这场宴会是为了庆祝女儿生日而办，但实际上阿鲁贝尔公爵还有其他的目的。他不仅仅是一位高傲的贵族，还富有敏锐的政治眼光。他深深地了解，越是华丽的东西，其背后就越是隐藏着众多的秘密。

注视着父亲的背影，古妮西露不禁心想：父亲大人才是真正的贵族中的贵族！



迫水典通

日本驻法国大使。《樱大战3》中是57岁。24岁时他曾赴法国巴黎留学。归国后一度活跃于日本政界，并获得了「铁壁迫水」的外号。以欧洲开始计划建立星组为契机，他再度来到了巴黎担任外交官。本篇中大约是46岁。

古妮西露转身向会场放眼望去，会场上有各种各样的人。有贵族，也有有实力的市民；有走出露台，静静自斟的人，也有酒醉会场，骚乱不断的人。但当她注意到引起骚动的人中也有一些是贵族时，眼神不禁黯淡下来。

（贵族与庶民不同。贵族无论身在何处，都要保持高尚的品格。这就是贵族与庶民的差别！高尚的品格，才是贵族必不可缺的东西。）

高尚的品格和高贵的气质，这是古妮西露那强烈自尊心的源泉。自己代表着所有的贵族，她对此坚信不移。

贵族与庶民不同。这便是贵族气质高贵的原因——这种想法本身，已经成为了古妮西露言行举止的准则。

不过，有一人却平心静气地否定了她的想法。

"贵族若仅此而已的话，就错了哦。"

男子带着善意的微笑，缓缓地说出了自己的想法。

"……"古妮西露下意识地看了看四周，并没有发现声音的来源。

不过不一会，那位男子的身影便出现在古妮西露的视线内——这位在大厅的角落里，被数人所包围的男子。



一位戴着眼镜，表情温和的青年被数名男子围在大厅的一角。

这几名男子服饰华丽，看得出，每个都是年轻的贵族。不过，每个人也都喝醉了。其中一名男子，

"你是庶民吧！"

"区区庶民，竟然敢溜进这个会场！"

"小小庶民，和我们贵族的理念根本不是一个层次的！你们这些成天无所事事的家伙"

年轻贵族们一个个叫喧起来。

但是，青年没有开口反驳，只是无言地微笑着。

不过，在这个场合下，青年毫无恶意的可掬笑容，只会对年轻贵族们产生反效果。

"干什么！你那副表情是什么？"

"你竟然还敢嘲笑我们贵族！"

"是不是想让你那身体，来体会一下贵族与庶民的差别？"

一名贵族大骂着，抓起了青年的衣领。

即使如此，青年还是没有作出任何抵抗，依旧面带笑容。

面前的贵族男子已经彻底愤怒了。他攥起拳头，准备给青年的脸上来上一下。

拳到跟前，却突然定在了半空。

——一只巨大的战斧，突然在男子的眼前掠过。

"什……"

不知何时，女孩已站在了贵族们的身旁。一双碧眼中燃烧着炽热的火焰。

"在场的诸位，是否是在知道他是我的叔父——利夏尔·托·布鲁梅尔的情况下，才作出如此无礼的举动呢？"

古妮西露高声向男子们喝道。

"什么？"

年轻的贵族们一个个吃惊地望着青年。

利夏尔依旧带着微笑，沉默不语。

"叔父，请您立刻与他们决斗吧！对这些家伙的无礼行为，叔父应该要好好回报一下！"

此时此刻，古妮西露的表情虽略有些孩子气，但却十分认真。但利夏尔却摇了摇头。

"我对决斗什么的不太在行呢……既然事情已经过去，就这么算了吧。"

"不行！这可关系到贵族的体面啊！对贵族来说最重要的，就是要在这种时候决不退缩！"

"……"

古妮西露又把目光转向了其他贵族。

"叔父既然不肯的话，那么就让我来做你们的对手吧！你们拔剑吧！来一次堂堂正正的决斗！"

"啊？"

贵族们不禁被眼前这位5岁孩童那毅然的气势所压倒。就算是无稽之谈，对手的身分和地位也不容忽视——古妮西露毕竟是在政府中枢中也颇具影响力的布鲁梅尔家族的独生女，而且还是下一任的当家。然而，若当真接受了她的挑战，与这位年仅5岁的少女展开决斗的话，在社会上一定会遭到舆论的非议。

这时，以塔雷布为首的布鲁梅尔家的随从们，纷纷围了过来。

终于，几位贵族忍不住了：

"哇……我的肚子好痛……"

"不好！一定吃坏了肚子，得赶快回房！我们陪你一起去！"

"古妮西露小姐，真的非常抱歉，今天我们就告辞了。"

年轻贵族们一同带着痛苦的表情弯下了腰，拼命朝大门的方向跑了出去。

"哼，胆小的家伙们！"

古妮西露带着鄙视的神情丢了一句：

"我不想再见到那些家伙称自己是贵族，他们到底把贵族当成什么了！"

一边发泄着不满，一边以冷漠的目光盯着叔父：

"叔父也是真是的！面对那些家伙竟然还那么软弱！你还是个贵族吗？就是因为你那个样子，所以才被他们当成是庶民啊！"

一直沉默不语的利夏尔终于开了口：

"谢谢你，古妮西露。"

即使受到了侄女的严厉指责，利夏尔脸上的表情依然不为所动。

看到叔父那几乎无法形容的灿烂笑容时，古妮西露的脸不禁红了起来。

虽然言辞非常无礼和严厉，但实际上，古妮

西露非常喜欢眼前的这位叔父。

“说起来，我们初次见面的时候，古妮西露你也把我弄错了呢。”

利夏尔仿佛回忆起了过去的日子，不禁笑出了声。

古妮西露的脸颊更加红了，她也回想起了自己第一次见到叔父时的情景。

那是一年前，古妮西露还只有4岁的时候所发生的事。

从出生时起就一直生活在诺曼第的豪邸中的古妮西露，有一天和双亲一起拜访了附近亲属的住处。

由于亲属家庭园的蔷薇花已经盛开，于是古妮西露一家受到了邀请，前往庭院赏花。

邀请古妮西露一家前来的，正是古妮西露父亲阿鲁贝尔最小的弟弟，利夏尔。与阿鲁贝尔相比，利夏尔只从他们父亲那里分到了很小的一快土地，并只得到了子爵的爵位。而为了与布鲁梅尔本家有所区别，外人称呼利夏尔一家时，都要在布鲁梅尔家族前面加上一个“小”字。由于贵族通常都是以长子继承爵位，因为其他的兄弟们，要么成为他家的养子，要么只能获得极小的土地，成为分家。而分家人们的日子，绝对称不上富裕。

古妮西露第一次看到利夏尔的住宅时所留下的印象极为强烈，这使年幼的她至今还清楚地记得当时的样子。

马车窗口中的利夏尔邸，与其说是豪宅，倒不如说是一间稀疏平常的平民房屋。不过，那里的庭园却布置得十分漂亮别致。

从世界各地获得的各种颜色的蔷薇花，错落有致地种植在了一起，绽放之时，美丽得有如一副画像一般，令人赞叹不已。

“利夏尔的技术还是那么优秀啊。”

走下马车、望着还在感叹不已的双亲，古妮西露独自走进了庭园。

虽然这里的庭园规模与自己住宅的庭园相比起来微不足道，但各种品种颜色的蔷薇花被精心调和在一起，酝酿出了一种神圣而崇高的氛围，令这个庭园显得格外的独特。

不过，这神圣的庭园对年幼的古妮西露来说，并不是什么令人愉快的东西。无论任何东西，自己、以及自己家中所拥有的，才是最好的——年幼的孩子，总是会有这样一种倔强的脾气。

“……”

一顶大大的草帽在蔷薇的花丛中摇摆着。

“庭园师！”

古妮西露上前打了招呼。在她的意识中，会在庭园里戴草帽的人，除了庭园师外别无他人。

“是的。”

对方似乎很坦白的做了回答。

一张戴着眼镜的柔和面孔，朝着喊声望了过来。那和睦可掬的笑容，任谁见了，心情都会变得开朗舒畅吧。

“啊……”

幼小的古妮西露显然被这笑容所动。那种对美丽庭园不服气的倔强情绪，也渐渐地淡薄了起来。

“有什么事吗？”

被古妮西露称作庭园师的男子走了过来，亲切地问道。

“那个……我想问问这个庭园的事情。请问这个庭园是身为庭园师的你造的吗？还是说，是我的叔父造的呢？”

“是利夏尔造的哦。”

庭园师淡淡地回答。

“这样啊……”

古妮西露露出了少许失望的表情。

“您有什么事吗？”

“输了……”

“呃？”

“若真是如此的话，我们家的庭园就输了，输给这样一个小庭园。”



“啊，原来是这样啊。不过，输了不行吗？”

“是的！我是贵族！贵族绝对不能输给他人！父亲就是那样教导我的，而我也那样认为！要获得胜利才是贵族！”

庭园师微笑不语地注视着高声叫嚷的古妮西露。

“对身为庭园师的你说这些，大概你也不会明白吧？”

“是的。”

庭园师干脆地答道。

“你明白吗？高贵气质就是贵族的一切！身为贵族，就要随时保持高贵的气质！正因为如此，庶民和贵族才会有所区别！”

就在这时。

“利夏尔！”

阿鲁贝尔公爵走了过来，对庭园师说道，

“等了你半天都不出现，还以为出了什么事情呢。”

“对不起，哥哥。不过，我不能置这位小公主不理吧？”

利夏尔带着恭敬的语气回答道，接着又将目光转向了古妮西露。

“你是……利夏尔叔父大人？”

古妮西露早已愣在当场，尴尬地不知如何是好。

“是的。”

利夏尔的回答依旧那么干脆。

“我……我刚才实在是太无礼了！”

半晌才回过神来的古妮西露连声道歉。

“没关系，古妮西露。”

“可、可是……”

“不过你刚才所说的，贵族的差别只有那些的话，就错了。”

“呃？”

古妮西露不禁面露诧异。

“在持有高傲的自尊的同时，还有一样东西是贵族必不可少的哦。”

“……”

最终，古妮西露还是没能明白叔父的话中含意。

（那时叔父一开始也没有报上自己的名字……）

一回想起那个时候的事，古妮西露就感到有些难为情。

不过很快的，害羞的感情便转变成了愤怒。

“叔父大人，请您对自己身为贵族多一些自觉吧！”

“你说得对。对不起啊，古妮西露。”

“又来了！马上道歉可是您的坏习惯啊！身为贵族，是不能随随便便向他人低头道歉的！请您自重！”

“说得也是，对不起呢。”

“都说了不要道歉了啊！”

不论古妮西露怎么说，利夏尔脸上的微笑都不曾改变。但那笑容绝不是在揶揄古妮西露的怒火，反倒是充满了对古妮西露的怜爱之情。

不过，利夏尔的笑容却让古妮西露显得更加难为情。到最后，直到古妮西露的生日宴会结束为止，她对这位年轻叔父的火气都没能消除。

不仅如此，直到自己困得睡着为止，她都没能允许叔父走出家门。

另一方面，在阿鲁贝尔的招待来客中，有一位特别显眼的人士。

“布鲁梅尔公爵。”

走到公爵面前的这位黑发男子，有着东洋人特有的样貌特征。不过托鼻下小胡子的福，他的外表年龄要比实际年龄看上去年轻许多。

“你就是那位日本的外交官是吗？”

“在下迫水典通。”

面带淡淡的笑容，迫水恭敬地低下了头。

这副情景，若是他人看到了，多半会以为这位东洋人是在害怕着布鲁梅尔公爵吧。但是，从这位外交官脸上的表情上就能够看出，他并没有被阿鲁贝尔公爵的贵族气势所压倒。

“事情我已经从北大路男爵那里听说了。”

“好的。”

“东洋人看起来都很年轻啊。”

“我听说公爵您也比外表看上去要年轻许多。”

迫水的回应不禁令阿鲁贝尔身边的所有人大惊失色。就算是他国的外交官，若然说出如此无礼的话，他们也无法允许。更何况对方还是个东洋人。在他们看来，身为东洋的小国——日本的外交官，更应该对公爵毕恭毕敬才对。

但是，阿鲁贝尔公爵没有发作，只是笑着制止了随从们的下一步行动。

“真是个有趣的男人。你是想说，是否拥有能力，不是但凭外表就能判断出来的是么？”

“是的。”

“既然你担任日本政府的代表，那么我们就开门见山地说吧。现在事态刻不容缓，我国现在需要贵国的力量。”

“我们感到无比荣幸。”

两人慢步走出了豪宅。

随从们慌忙上前，将两人周围围了个水泄不通。

“你的口严么？”公爵突然压低了声音。

“‘铁壁’……这是我的外号。”

“很好。”

之前一直表情严肃的两人，不约而同地露出了微笑，随即走进了侧室。

“事态刻不容缓。”——阿鲁贝尔公爵所说的，到底是什么意思呢？

时值1914年4月。

战争的脚步声，正缓缓靠近。

4

1914年8月，德意志的大军突破了比利时和法兰西的国境线。这标志着这场以扩大领土为目的、最终伤亡达900万人的突发性侵略战争——欧洲大战的正式开始。

从战争开始，很快便已过了一年。

此时的古妮西露已经年满6岁，然而布鲁梅尔家却没能再召开一年前那样规模盛大的庆祝宴会。在人们的心中，“战争马上就会结束”的安稳的心态早已被磨损殆尽，社会的每个角落都充斥着“战争”这两个大字。在这样的环境下，召开宴会是根本无法想像的事情。

由于德军已经迫近巴黎，布鲁梅尔家的人们也开始考虑是否将古妮西露送回诺曼第以确保她的安全。

但是，对于家人的好意，古妮西露本人却拒绝了。

“布鲁梅尔的下任当家，在敌人的面前逃跑是奇耻大辱。”

幸好，如今战线处于胶着状态，短时间内还不用担心德军入侵巴黎。古妮西露的生活，与以前几乎没有任何改变。

并且这个时候，古妮西露所关心的，并不是战争。

“我决定了，塔雷布！我会让叔父成为我的丈夫，并将他迎接过来！”

在塔雷布和女佣们休息的房间内，古妮西露双眸绽放着夺目的光彩，兴奋地说出了这一令人惊异的决定。

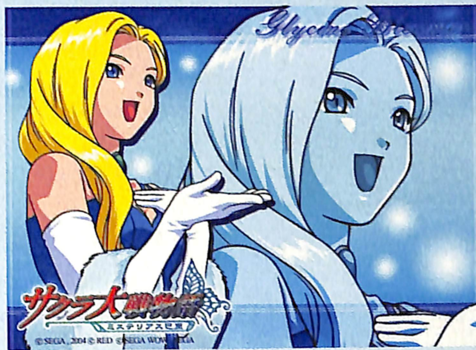
“这……”

三级亲属内的婚姻在法律上是不允许的……然而塔雷布并没有说出口来。仿佛表示着自己“无论任何事情都遵照小姐的意思去做”这样的一种态度般，她静静地等待着古妮西露接下来的话。

古妮西露的口吻和内容，仿佛就像是塔雷布反对自己的决定时所作的解释一般，

“的确，我总是对叔父大人抱怨，说他软弱、软弱。我对他的抱怨现在也不会改变。但是，正是因为这样……”

话到一半，古妮西露站了起来。她缓缓地走到了墙壁前，一把取下了挂上墙上的战斧。



接着——

“哈！”

古妮西露在房间内轻松地挥舞着战斧。虽然是为孩子所制造的战斧，但同年龄的男孩们也无法做到她这样的地步。这也是古妮西露从小修炼的成果。

“喝——”

古妮西露身旁的椅子应声裂成了两半。

虽然被破坏的是件价值昂贵的日用品，不过塔雷布并没有作出任何反应。为了这点程度的事情而责备古妮西露，实在太不值得了。更何况，古妮西露是为了向自己展示力量才这么做的，因此而责备她，并不是应该的行为。塔雷布虽然担任着古妮西露的教育工作，但一直认为，与其指责古妮西露那大胆而毫无掩饰的性格是会带来暴力，从而扭转她的性格，倒不如让这样的性格获得更加自由的发展。

古妮西露跨过被劈成两半的椅子，直视塔雷布的双眼。

“我的力量，你觉得如何？”

“非常非常漂亮。”

“这世上有能够胜过我的男人吗？”

“没有。”

“就是啊。这样的话，再怎么寻找能够超过我的男人也是徒劳无益的。我的结婚对象即使不能超越我也没有关系。反倒不如……”

古妮西露再一次举起了手中的战斧。

“我要用我的力量来保护丈夫。正因为这样，像叔父那样的软弱的男人才正合适。他那不符合贵族的性格，只要有我在的话也能慢慢弥补。你不那样认为吗？”

听完古妮西露内心的想法，塔雷布不由得拍手叫好。

“实在是太出色的考虑了。有您在，利夏尔大人会是位幸福的人。”

“是吗？你也怎么想吗？”

见塔雷布能够赞同自己，古妮西露十分欣喜。

而塔雷布自己也十分的满足。事实上最近一段时间以来，她对古妮西露的未来十分担忧。当然，身为下任当家的古妮西露与其他的普通孩子有着决定性的差异。但是，她希望古妮西露能够像普通的孩子那样，对日常生活中各种各样的事物产生好奇，从而学会吸收更多的新鲜事物和知识。只不过，事实上古妮西露受到了与大人相同的对待，这样下去，就会有拔苗助长导致反效果的可能。

（这是一个好的倾向。为了小姐的情操教育，暂时先这样观望一阵吧。不过，这对利夏尔大人来说，多少有些可怜啊。）

软弱，没志气……利夏尔一直以来就被古妮西露如此责备，这让塔雷布见了，多少有些同情。不过有一点塔雷布十分清楚，那就是利夏尔从来没有生过气，发过火。当他遭到责备时，反倒是带着“谢谢”的神情和微笑……

“失礼了。”

一位女佣走上前来，恭恭敬敬的说道：“布鲁梅尔子爵，利夏尔大人来了。”

“什么！”

一听到男子的名字，古妮西露的脸颊立刻染上了红晕。

“马上请他进来。”

“是。”

女佣下去后，古妮西露一下子变得坐立不安，无法冷静下来。

当她留意到散落在地面上的椅子残骸时，不禁喃喃自语，

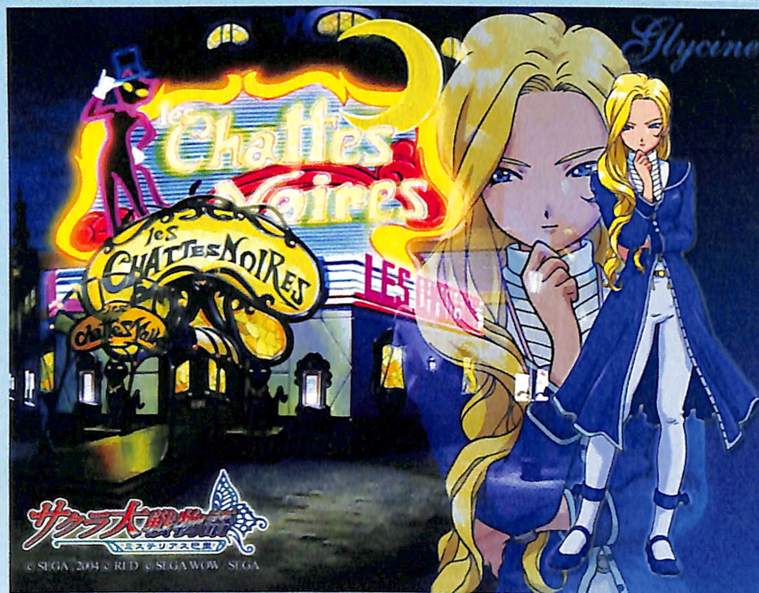
“得赶快把这个清理掉。”

“是。”

听到她的话后，女佣们慌忙开始了扫除工作。而此时古妮西露似乎才发觉自己手中还握着战斧，赶紧将其挂回墙上。

塔雷布虽然对古妮西露的一举一动没有露出半点反应，但内心中却欣慰不已——古妮西露已经有了少女恋爱时的感情。

不久后，利夏尔在女佣的带领下走了进来。



“近日还好吧，小姐。”依旧面带着温柔亲切的笑容，利夏尔首先向古妮西露打了招呼。

“嗯。”

仿佛非常害羞似的，古妮西露下意识地应了一声后，便半晌不语。

就连视线也没有正视着对方。

“叔父大人也会一直待在巴黎吧？”

“呃？”

“因为叔父您很软弱，所以我还以为您已经回诺曼第去了。”

不知是否因为想要极力隐瞒害羞的情绪，古妮西露话到嘴边却又不自觉地变成了刻薄的言辞。

不过，利夏尔似乎对此并没有在意。

“虽然我很喜欢诺曼第，不过我也很喜欢这里。”

利夏尔平静地作出了回答。

“……”

古妮西露没有再说什么，房间里一时间被沉寂所笼罩。

（该告诉叔父大人关于作我丈夫的事情……）

古妮西露虽然打算将此事告诉利夏尔，但却无法开口。一旦话到嘴边，恐怕就会立刻变成责备他身为贵族却如此软弱的言语吧。

（不能那样……）

就在古妮西露独自焦急地不知该如何是好时，利夏尔却首先打破了沉寂。

并且，他的话中内容也极具冲击性。

“古妮西露，其实我今天是来和你告别的。”

“呃？”

古妮西露一瞬间呆若木鸡。

“我准备去参战了。”

利夏尔依旧以淡淡的语气说着，脸上也依旧洋溢着那温柔亲切的笑容。

5

（那个时候……我为什么没能阻止他……）

这样的自问自咎，古妮西露已经重复了多少次了呢……

从那以来，已经过了半年时间，然而每当古妮西露发起呆时，那一天、那一幕就会不由自主地浮上心头。

“叔父要去参加战争？”

面对着叔父那温柔的笑容，呆立了半晌才回过神来的女孩的第一句话。那时叔父的话，女孩几乎是完全无法相信。但古妮西露如今却十分后悔，若那个时候，能够将叔父的话听完，该有多好——古妮西露时常这么想着。

但是，在那个时候，现实中的古妮西露，口中所说的，却与自己的内心感情完全相反。

“这实在是太令人佩服了。投身于解救祖国的危机之中，正是我们贵族的义务。没志气的叔父竟然会作出这样的决定，我古妮西露实在很惊讶。”

那时从口中吐出的字眼，到底意味着什么，女孩自己心里明白吗？

古妮西露的脸上不自禁浮现出了笑容，当然，是凝固的笑容。

利夏尔不为所动，笑眯着双眼注视着侄女，然后慢慢地说道，

“你能够赞同我的想法，我非常高兴，古妮西露。”

之后的情景是怎么样的？古妮西露已经完全回忆不起来了。

她所记得的，只剩下自己在双亲的陪同下，一直目送着叔父走出房间的那一幕。

“我不会作出有辱布鲁梅尔家族名誉的事情，放心好了，古妮西露。”

临走前，利夏尔回过身来，对自己这样说道。

古妮西露努力地点了点头。但是，她真正想听到的，并不是这句话。她心底的某一处，一直期望着，期望着叔父能够亲口对自己这样说：“我一定会平安回来的。”

走出玄关的利夏尔的背影，俨然比平时高大了许多。不知何时，背影变得模糊起来，古妮西露这才注意到，泪水已经充满了她的眼眶。但是，她却拼命地忍耐着不让自己哭泣成声。（必须要用笑脸来欢送叔父的离去，这才是贵族。）一边忍耐的古妮西露，一边在内心中反复强调着。

即使大门关闭、利夏尔的身影完全消失在视线内之后许久，古妮西露依然怔立在原地一动不动。她的双亲，以及以塔雷布为首的随从们，都默默地注视着那样的小女孩，一言不发。

那一天，古妮西露躲在房间里哭了。捂着枕头，极力避免让他人听到哭泣的声音。

“古妮西露……”

一个平静而充满了对他人关切之情的声音，将古妮西露从沉思中拉回了现实。

“啊，不好意思，花火。”

古妮西露眼前这位的少女，有着一头乌黑的秀发和一双温柔的黑眸，身着一件长袖的服饰，有如日本的人偶般可爱。

少女名叫北大路花火。来自遥远的日本，同时也是古妮西露为数不多的好友之一。

从小就被大人所包围，在这样的环境被养育长大的古妮西露，身边几乎没有一个同年龄的朋友。对言行举止早已如同大人一般的古妮西露来说，与同年龄的孩子们交谈，是一件非常无聊的事情。

虽然年纪尚幼，但此时古妮西露已经入读了专为贵族子弟开办的学校。

“你们还有身为贵族的自觉性吗！”

经常如此怒斥他人的古妮西露，使得学生们自然而然地对她保持了距离。不过所谓的保持距离并非指古妮西露遭到孤立和排斥。也许从表面来看，她的确是遭到了孤立，但实际上，说她成为了超然的存在一般、让几乎所有人都敬畏不已应该更加准确一些。无论是谁，就连老师们在古妮西露的面前，都会表现出一股紧张感，已经到了她走到哪里，哪里的人就立刻三缄其口的地步。

只有一人，那位来自日本的女孩不同。

花火决不会在众人面前表现自己，相反的，她只是默默地遵从他人的所作的决定，也有人说她的性格有时甚至到了逆来顺受的地步。当古妮西露因大家都不敢与之同组进行自由研究时，花火却爽快地接受了与古妮西露同组的分配。

花火的态度令古妮西露十分满意。不仅如此，对花火的一言一行，古妮西露更多的，是感叹之情。

“迄今为止，我对东洋人都是非常轻蔑的。”

古妮西露对花火坦白地述说着自己的感想。

“不过似乎只有你不一样。你的一举一动都富有幽雅的气质。”

“谢谢。”

花火露出了微笑。

被其他人称为“ARCHAIC SMILE”（古典微笑）的花火的笑容，不由得令古妮西露联想到了利夏尔的笑脸，他们，都能够带给古妮西露祥和的安心感。

一天，花火受到古妮西露的邀请，来到布鲁梅尔邸共同品茶。

花火几乎不会主动谈论自己的事情，与古妮西露在一起时，也就自然而然的成为了古妮西露话语倾听的对象。她对古妮西露来说，也是一位理想的谈话对象。

谈话之间，当古妮西露回想起利夏尔的事情时，花火就会默默地饮着茶，避免打搅她的思绪。只不过，古妮西露渐渐地显露出了哀伤的表情，这使花火不自禁地开口相询。

“有什么在意的事情吗？”

“嗯……”

“如果不方便的话，那我先告辞好了。”

“不，没关系，请你留在这。”

“好的。”

花火平静地应道。

重新坐下后，她便一直凝视着古妮西露。感受到那视线仿佛在催促着自己一般，古妮西露说出了心里所想的事，

“其实有个人我一直很担心。”

“是您非常重要的人吧？”

“是的，现在他去了遥远的地方。希望他过得一切顺利……”

利夏尔偶尔也会来信。不过他每次都会写两封信，分别寄给古妮西露和他的兄长阿鲁贝尔公爵。寄给古妮西露的信里，从来没有提到过半句关于战场的事情，所讲述的都是一些关于附近的自然环境以及身边所发生的趣事。虽然古妮西露很想知道叔父写给父亲的信件内容，但父亲每次都以一句“平安无事”来搪塞过去，从没有将来信给她看过。而父亲拒绝女儿看信的要求时，所体现出来的那种有些强硬反常的态度和表情，古妮西露并没有察觉到。

“那个人是不是生病了呢？”

花火的语气十分平淡，显得若无其事。但这并非她恶意所为，而是长久以来的说话习惯。

“嗯……是、是的……”

若是平常，每次一见到花火那对清澈的黑眸和坦诚相待的神情时，他人就会感觉自己无法编造任何谎言，而以真情与花火交流。但这一次，古妮西露却不得不编造了一个谎言。因为害羞的心理太过强烈，几乎已经战胜了理智。

“那么，不妨去探病吧？我在祖母生病的时候去探望她，那时候祖母非常高兴哟。”

“探病……”

当然了，利夏尔并没有生病，探病也就无从谈起。但是，由自己主动前去看望利夏尔的想法，在古妮西露的脑海中还从未有过。

（去战场探望……）

这种场合下，用“慰问”这一词汇可能更加恰当。事实上，世界各地的战场上都有志愿团体、马戏团、剧团或是歌手进行慰问的例子，这也是为了让长期征战沙场，已经身心俱疲的士兵们获得心灵上的休息。

（这样的话父亲也不会反对了！）

其实古妮西露考虑前往战场并非头一次。不过以前她想赶赴战场的理由并非为了见利夏尔，而是“用我的战斧去消灭那些侵犯祖国的恶人！”当她向父亲提起这一“勇敢”的想法时，便立刻遭到了父亲的强烈否决。

“花火，你真是帮了我的大忙了。我要谢谢你。”

“不，能够帮上古妮西露你，我也感到非常高兴。”

凝视着花火的笑容，古妮西露又一次联想起了那位叔父的身影。

6

慰问的请求立刻得到了实现。

阿鲁贝尔公爵不仅没有反对古妮西露的请求，反倒十分欣慰。

“不愧是我的女儿。慰问战场的士兵，正是下一任当家应有的表现！”

并且，古妮西露的慰问之举，赢得了军队和政府的极大欢迎。

没有比有名的布鲁梅尔公爵家的小公女亲自访问战场一事，更能够鼓舞士兵和国民的了。

慰问团的规模比古妮西露当初预想的还要庞大。不过这对古妮西露而言，并不是什么值得高兴的事情。

（我只不过是想见见叔父大人而已……）

慰问团的规模变大了，自然会生出许多繁琐的礼节。即使只是名目上的礼仪，作为慰问团代表的古妮西露，也不得不严格按照日程表上的规定来决定行程。

不过除此之外，还有另一件事令古妮西露十分在意。

随行人员中有一位陌生男子的面孔。男子名叫迫水典通，是日本的外交官，从身分来看并没有特别之处，但他确实父亲特别指名跟随的人员。

（为何要让东洋人也……）

而当事人却开门见山地将牌一摊：“为了贵国与我国的友好，请务必让在下随同前往。”

与对待花火时完全相反，古妮西露对这位外交官没有任何好感。也许他颇有能力，但不知为何，古妮西露总觉得他十分可疑。

此次访问的目的地在靠近前线的古都亚眠。这座以哥特式建筑的杰作、法兰西最大的巴黎圣母院而闻名的小城，如今成了军方重要的补给基地，众多的负伤兵均被送往这里。此外，这里离英国的大陆派遣军的驻地十分接近，因此这个城市无论在军事上，还是在政治上，都极具重大意义。不过古妮西露对这些东西毫无兴趣。这里对她来说，不过非常靠近利夏尔所在的法兰西第六军罢了。

法兰西军、英国大陆派遣军以及负责帮忙的警卫兵均驻扎在亚眠的大圣堂前，一眼望去无比壮观。

不过此时占据了所有人视线的，是站立上他们前方礼台上的女孩——古妮西露。

一来到亚眠，古妮西露的时间便被各种各样的仪式、典礼所充斥，不过现在，她终于能够见到日夜思念的利夏尔了——只不过，这次的见面，是在军人、政府官员、新闻报道员以及一般市民的注视之下。

身穿军服的利夏尔慢步走了上来。

古妮西露的碧眸中，又一次映出了那副迷人可掬的笑容。

（叔父大人……）

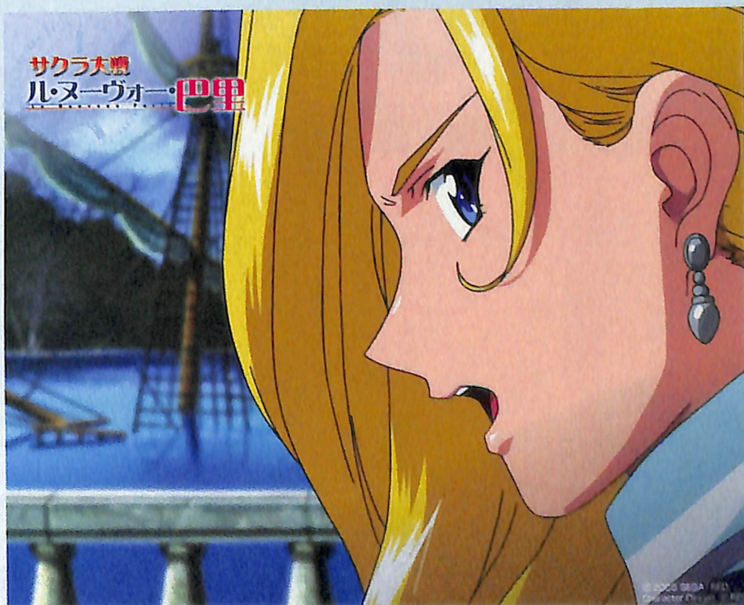
此时的古妮西露，恨不得立刻飞奔到叔父的怀中。但是，古妮西露的自尊心却不允许她这么做。

（身为贵族，必须要公私分明……）

虽然没有马上走到利夏尔的跟前，但这也给了古妮西露好好观察的机会。此时的利夏尔，佩戴着中尉的肩章。

（叔父大人升为中尉的事情原来是真的啊……看上去被太阳晒得很黑……叔父也真是的，在后方找个安全场所悠闲地晒晒太阳不就好了嘛。身为贵族真是不知道羞耻……）

虽然内心中对叔父亲给予了严厉的批评，但古妮西露却并没有真正那么认为过。只是，不这么做的话，古妮西露就没法抑制住自己欣喜而害羞的感情了，即便没人知道她的想法。



古妮西露非常惧怕别人看穿她内心的想法。因为作为贵族，这是件非常丢脸的事。

（叔父大人……）

就在利夏尔正要走上台阶时——

（呃？）

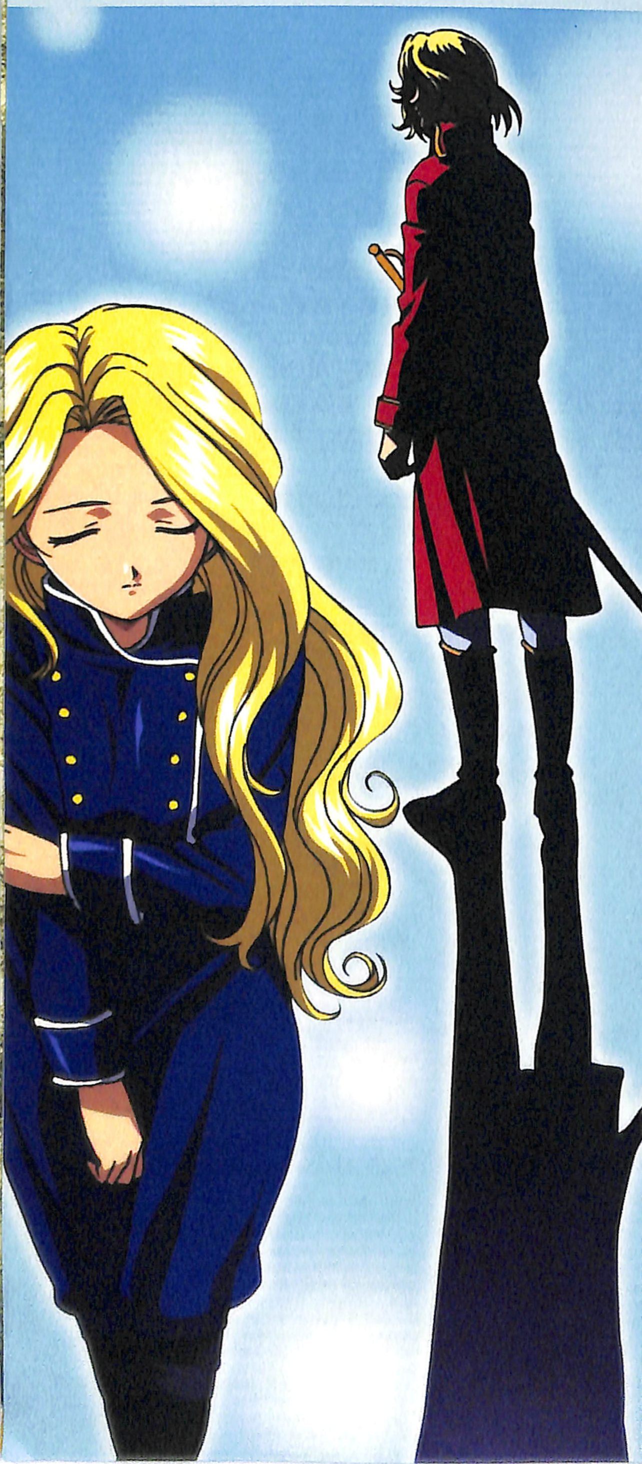
利夏尔突然一脚踩空，一屁股坐到了地上。

周围经历了一瞬间的静寂，但随即爆发出了阵阵哄笑。就连古妮西露也不禁愣在当场。

（叔父大……人……）

古妮西露羞红了脸，仿佛出丑的人是她自己一般。

不过，利夏尔似乎并没有觉得不好意思，依旧笑嘻嘻地走到了古妮西露面前。



“布鲁梅尔子爵，辛苦你了。希望您以后继续为我国效力。”

“是。”

两人的对话就此结束。古妮西露的表情上，流露出了愤怒、困惑、喜悦、放弃等各种复杂的感情。

回到休息室后，利夏尔并没有再来看望古妮西露。听人说，他已经回到部队中去了。古妮西露一屁股坐到椅子上后便一言不发，要人们见她愤愤不平的样子后，简单地招呼了几句后便纷纷离去。其中也有人提到了之前那好笑的一幕，但在古妮西露白眼一瞪后，赶紧知趣地闭上了嘴。

面对着心情很差的古妮西露，周围的随从们都不敢吱声，惟独迫水像是看穿了她的心思般，突然开口说道，

“听说利夏尔先生将赶赴前线。”

这句话让古妮西露惊讶万分。

“什么！这事我怎么一点都……”

“似乎是利夏尔先生志愿赶赴前线的……实在太了不起了。他真的将贵国‘NOBLESSE OBLIGE’的传统美德发扬光大了呢。”

“NOBLESSE OBLIGE？”

“地位越高则责任越重，这是贵人应有的品德……利夏尔真的非常了解呢。”

“叔父大人他……”

“是的。”

“……”

迫水的话意味着什么，古妮西露不甚了了。

（身为贵族所应做的事情……叔父大人他很了解？）

那个完全不像贵族模样的叔父亲——古妮西露无论如何也无法想像当利夏尔具有贵族形象时，会是个什么样。

（叔父没有我跟着是不行的，他果然还是得作我的丈夫……）

在广场时的那一幕又在脑海中浮现，古妮西露不禁更加坚定了自己的决心。

入夜后，古妮西露决定将白昼间所下的决定付诸实施。

她准备立刻前往城区郊外、利夏尔所在的宿营地。毕竟，连话都没好好地和利夏尔说上几句就这么离去，古妮西露是无法接受的——自己到底是为何而来的，恐怕到时候自己也说不清楚了。

古妮西露毫不犹豫地走出了旅馆，漫步在夜间的小道上。一想到不久就会见到利夏尔，她的内心便雀跃不已。

想诉说的话，太多了。

（首先要提醒叔父注意不要再出现像白天那样的事情了。叔父现在还是不了解什么是贵族……还有就是……告诉叔父关于结婚的事情……）

一边想着，古妮西露不知不觉走进了一座森林。

（嗯？）

丛林间透出了少许光亮。但是，这里在事先就已经做过了调查，不存在任何的民家或军队设备。

（是盗贼？）

亚眠一带由于经常遭到战乱的洗礼，犯罪事件也频频发生。

古妮西露朝着从茂密草丛中透过的光线方望去，不由得惊呆了。

（人型蒸气？）

光线的源头，是一架古妮西露只在照片上见过的人型蒸气。不，眼前的这个蒸气，连照片上也不曾有过——映照在古妮西露视野中的，是一个既没有车轮也没有履带，但持有两只脚的机器。

（是敌人吗……）

法兰西军里几乎没有配置多少人型蒸气，这一点古妮西露也很清楚。而且在夜深人静的森林中，却突然冒出这么一台机器，不是敌人恐怕也没人相信。

一想到这里，古妮西露的身体便不由自主地展开了行动。

“不许动！”

古妮西露冲到了人型蒸气的面前，并拿出了以防万一而带来的战斧。

“能够来到这里真是了不得，不过到此为止了！”

古妮西露没有感到任何的恐惧，此时的脑海中充满了“必须要将这家伙打倒”的念头。

“一对一，公平决胜负吧！”

古妮西露举起战斧，快速向人形蒸气跑去。

“喝——！”

随着一声怒喝，古妮西露以常人无法想像的跳跃力，冲至了对方面前，同时手一挥，战斧便舞了下去。

“铛！”的一声，蒸气的振动，伴随而来的是沉闷的钝器声。

“可恶……”

虽然古妮西露的攻击非常完美，但这一击却没能伤到人型蒸气的一分一毫。

见前面不行，古妮西露立刻绕到了对方的背后。

“这一次才……”

虽然受到了攻击，但人型蒸气却没有作出任何的反应，仿佛任由古妮西露处置一般。

“哈！”

随着古妮西露的再度怒吼，一股神奇的力场包围了她——灵力的力场。不过古妮西露并没有注意到这一点。

“就让你尝尝布鲁梅尔家流传下来的招式

吧！”

战斧又一次朝蒸气劈了下去，这一次是肩膀。

“嘎——”

人型蒸气发出了与之前截然不同的声音。

战斧成功地将目标肩膀的装甲劈了开来——而这一切，都是一个看似柔弱的小女孩所完成的。

“嗯？”

似乎以此为开端，人形蒸气终于有所动作。它转过身，朝着古妮西露缓缓迈出了脚步。虽然看似极为笨重，但两只脚的动作却被设计得极为出色，一点也不输给真正的人类。

不过古妮西露并不在乎这些，她再度摆开架势，等待着对手露出破绽的那一瞬。

就在这时，一个声音打破了双方的对峙，

“古妮西露！”

一个人影冲到了双方之间，像是为了保护古妮西露一般，将目光转向了人型蒸气。

“叔父大人？”

来人正是利夏尔。

“古妮西露，快退下！这很危险！”

“不行！我一定要打倒那家伙！”

“你不是应该参与战斗的人！快退下！”

“我不要！”

没有听从叔父的劝阻，古妮西露再度扬起了手中的战斧。但有利夏尔挡在了面前，使她无法挥舞起来。

“叔父大人，您才应该退下去！”

就在两人争执不下时，又一个人影出现了。

“请两位等一下。”

“你是？”

以沉着冷静的态度走上前来的，是日本的外交官迫水。

“迫水先生？您怎么会……”

“东洋人，你有什么事？”古妮西露的口吻依旧冷若冰霜。

迫水没有理会古妮西露挑衅般的疑问，平静地说道，

“这个人型蒸气不是敌人。”

“呃？”

“具体情况请恕在下不能多说，但那是日本的人型蒸气。”

“日本的？”

见迫水到来，人型蒸气停止了动作。

“快走吧。”

迫水对着人型蒸气下了命令，对方也随即转过身，缓缓离去。

面对着呆望着人型蒸气离去的古妮西露，迫水低下了头。

“给你们添麻烦了。”

“为什么日本的人型蒸气会在这里！”

“这一点请恕我无可奉告，毕竟事关军事的机密。”

“真是太过分了！”

古妮西露愤怒地喝道。迫水只是不住地道歉，但并没有请求她息怒的意思，连头都几乎没怎么抬起来过。

但有一瞬间，迫水因利夏尔的一句话而神情大变。

“那就是新型机吧……是实验吗？”

利夏尔笑着向迫水问道，不过对方并没有给予回答。



迫水离去后，漆黑的森林只剩下了利夏尔和古妮西露二人。虽然之间经历了许多麻烦，不过古妮西露终于获得了与叔父独处的时间。

利夏尔是得到了古妮西露独自跑出旅馆的消息后，才慌忙出来寻找她的。

“叔父大人……”

“古妮西露，你没事真是太好了。”

“叔父大人您才是，连武器都不带就跑了出来，虽然软弱的性格有了一些改变，不过实在太有勇无谋了啊。”

一边如此说着，古妮西露心里却在抗拒着：不对，这不是我想要说的话！

“还有白天的事情也是，请叔父大人作为贵族更加自重一些……”

古妮西露恨不得改快改变现在的话题。但就在她怎么考虑该如何转换话题时，利夏尔作出了回应，

“古妮西露还是那么了不起啊，竟然能让那个人型蒸气受到损伤。不愧是布鲁梅尔家族的后继者……了不起的灵力。”

“灵力？”

“我们布鲁梅尔家族每代都会诞生具有灵力的族人。诺曼第人自古以来就是灵力强大的民族，听说我们布鲁梅尔家的祖先在入住诺曼第以后，与隐居在当地的凯尔神官的女儿结婚，从而获得了更加强大的灵力。我也从祖先那里获得了一些灵力，虽然并不算多。”

“那也是贵族的证明吗？”

“嗯，该怎么说呢？”利夏尔笑而不答。

一提到贵族的证明，古妮西露不禁联想起了数年前的往事。

“叔父大人以前曾说过吧？贵族不光是要有高贵的气质。有一样东西，是我身为贵族所必不可少的，现在我也是如此吗？”

“不……”

利夏尔出乎意料地摇了摇头。

“你已经是最符合贵族的贵族了，古妮西露。”

“呃？”

“也许你自身并没有意识到，但自然而然的，你已经做了你身为贵族所重要的事情。留在巴黎，慰问这里的战士，刚才又为了人们的安全，独自一人与人型蒸气战斗……已经没有任何人可以怀疑你的身分。我从心底里为拥有你这样的侄女感到骄傲。”

利夏尔的赞许，为古妮西露的内心带来了震撼地冲击。尤其是当说到“感到骄傲”时——利夏尔对自己如此关心并感到自豪，更是让古妮西露欣喜无限。

（只有趁现在了！）

古妮西露暗地下定了决心。现在，要将自己的想法清楚地告诉叔父。

“叔父大人！”

古妮西露突然大声说道，利夏尔没有说话，只是目不转睛地注视着古妮西露，等待她接下来的话。

“我……”

心跳不禁加速，连声音也几乎能够听到。

“我……”

此时的古妮西露，忽然感受到了一种从未有过的紧张感，这种感觉令她的话像被堵在了嗓子眼一样，难受又无法吐露。

“我希望……叔父大人能够……成为我的丈夫……”

许久之后，赤耳面红的古妮西露终于憋出了口。

幸好此时是夜里，否则若让叔父见到她现在通红的脸颊，可能很长一段时间内在外人面前她都抬不起头来吧。

但是，利夏尔与平时一样，没有任何改变，而紧接着的话，却让古妮西露吃惊地睁大了眼。

“古妮西露，又错了哦。”

“呃？”

古妮西露凝视着利夏尔的面容，拼命想要从中寻从答案。叔父想要说什么，自己完全没能明白。只是她意识到自己的告白遭到了拒绝，这一点给予了她巨大的冲击。

“求婚这东西，是要由男性向女性说的哦。”

微笑着作出解释之后，利夏尔单膝跪地，握住了古妮西露的小手。

“叔父大人……”

利夏尔深深地埋下了头，轻轻地在古妮西露的手上吻了一下。

“啊……”

紧张与兴奋，使古妮西露完全动弹不得。她的头脑中已经一片空白，脸颊也变得滚烫。

“叔父大人……”

利夏尔慢慢地抬起了头。那副能带给任何人安心宁静感觉的笑容，如今似乎变得更加夺目灿烂。

“叔父大人……我……”

女孩已经不知该如何是好。利夏尔代替她说道，

“古妮西露，我很喜欢你。正因为这样，我现在为了保护你，才必须要去战斗。”

“叔父大人……”

“等我回到了巴黎，那个时候……”

但是，利夏尔突然终止了话语。

笑容从他脸上消失，并且迅速地站了起来。

两人的背后，传来了阵阵足音。

待回过头来时，一名士兵已经走到了利夏尔的跟前。

士兵对利夏尔恭敬地行了军礼，接着说道：“中尉，请您立刻赶回部队！新的命令已经下达，十万火急！”

“我明白了，你辛苦了。”

利夏尔点点头，将目光重新转回了古妮西露：“我必须得走了”

“啊……”

古妮西露连忙伸手阻拦。她不希望他走，希望能够再和他多待一会。

但是，她的手没能触及到利夏尔。

（贵族……不能这么固执地依依不舍……）

这么想着，拼命地忍耐着。

（但是……但是……）

并没有坚强到连言语都能忍耐的地步。

“叔父大人！一定要回来啊！下次让我们在巴黎……”

“好的。”

利夏尔的笑容，被泪水所覆盖，渐渐地模糊起来。

“那么，古妮西露，下次我们在巴黎见。”

利夏尔渐渐远去的背影在古妮西露的眼中，比当初离开巴黎的住宅时，更加的高大。

1916年7月1日。

英国大陆派遣军首次在Somme河（法国北部的一条河流）区域展开了大规模的攻势。法军也随之响应，立刻采取了行动。

这场最终牺牲人数达100万人的Somme大会战，终于拉开的序幕。

8

这里是前线司令部的一个分部。利夏尔被上级从部队中调到了这里。不，应该说志愿来到这里更为准确一些。

来到作为集合场所的宿舍，利夏尔仿佛明白了什么似的点了点头。一副异样的光景展现在他的眼前——无数匹披有特异铠甲的马匹被整齐有序地牵在了一起。走进房内，里面已聚集了不少男子，其中也有一些陌生的面孔。

其中，一名看似最为年长的男子见到走过来的利夏尔后，随即上前说道：“你来了，布鲁梅尔子爵。”

“罗亚林格侯爵。”

罗亚林格侯爵布尤是一位著名的武人，官拜上校，专门负责骑兵方面的战斗。不过话说回来，如今的战争中，已经很少能够再有供骑兵发挥作用的余地了。

“你也是志愿前来的吗？”

“是的。”

“来这里的都是些贵族啊。竟然这么若无其事地跑来参与这项愚蠢的作战。”

“这样不也很好吗？”

布尤和利夏尔平静地互相交谈着——尽管这里是前线，他们以及他们所属的军队，随时都有可能立即丧命。

“哼……待在这里的难道就没有更聪明一点的家伙了么？”

仿佛在嘲笑志愿前来的军人般的口吻。

“阿尔托亚伯爵。”

来者是阿尔托亚伯爵米谢尔，同样也是一位赫赫有名的军人。现在他的官职是总司令部的参谋。虽然平日总是口出一些愚蠢的言谈话语，因此也被人们称为“愚知伯爵”，但他却是一个说到做到的实务家。

“拥有灵力的人若是在中世纪，早就被当作‘魔女’的同类处刑了。留在这里的都是贵族，这是否意味着大家都是被赶到这里的？”

“阿尔托亚伯爵也是志愿前来的吗？”

“待在这里的人都是一样的吧。没有办法，谁叫我也是个贵族呢。”

之后，米谢尔又开始了他的疯话秀，但是，周围没有一个人对他的谈吐露出厌恶的表情。



待众人的谈天结束之后，布尤开始严肃地谈起了正事。

“我现在被任命为‘重装灵力骑兵团’的团长。布鲁梅尔子爵……不，这里该称呼你为布鲁梅尔中尉，你见到我们现在的打扮，应该明白是怎么回事了吧。”

无论是布尤还是米谢尔，还有在这场的所有人，身上都披着中世纪骑士的盔甲。

“这身盔甲是守护圣女团制造出来的，据说拥有令灵力增幅的作用。若使用得当的话连子弹都能够弹开。不过，那也是要拥有强大的灵力为前提。”

布尤耸了耸肩，作无可奈何状。利夏尔则一言不发地倾听着。

“我们将穿着这身盔甲，突入敌人的人型蒸气群中。任务非常简单，阻止敌人的行动。阻止敌人的脚步，让我军返回河岸的对面。仅此而已。”

面对布尤的轻描淡写，身旁的米谢尔又埋怨了起来，

“简直是胡来！上层也没必要制造出这么多个‘唐・吉诃德’来吧！”

“哦？阿尔托亚少校，听说向司令部提出这个作战的不是别人，正是你吧？”

“我当初也只是提出以少数精锐发动佯攻作战，谁知却招来了1000个贵族。”

“正因为是贵族吧……”

利夏尔笑着说道。

“没人指望能够在这场战斗中活着回去。想要离开的人现在还来得及。这样愚蠢的作战，还是躲得远远的好。”

“上校您不也准备参加么？”

“当然了，因为我也是贵族啊。”布尤对利夏尔的“揶揄”报以微笑。

“那么，我也是啊。”

“那么，走吧。”

说着，布尤上校走出房间，朝着坐骑们走去。身上的盔甲，在行走时不断地发出着摩擦的金属声，仿佛暗示着什么。

男人们紧随其后，一个接一个地向自己的爱马走去。

9

虽然已经倒在了床上，但古妮西露依旧无法挥去回荡耳边的话语。

光荣的法兰西军在Somme河一带陷入了巨大的危机。并且，自己的叔父也在那支部队之中。

（叔父大人……）

古妮西露如今忧心忡忡。她脑海中不断浮现出利夏尔被敌人的流弹击中、或是被人型蒸气虐杀的情景。而英姿飒爽的利夏尔的模样，却无论如何也无法在脑海中描绘出来。

（虽然逃跑不是贵族所为，但叔父他是没有办法……）

贵族总是自己的一切举止符合贵族的风范。而古妮西露所认为的贵族风范，是在敌前决不退缩，堂堂正正战斗的行为。在古妮西露的心目中的战斗，总是会浮现出中世纪以来的骑士的英姿。身披盔甲、驾驭着爱马冲锋陷阵。

（为了让不像贵族的叔父变得更有贵族的风范，虽然才有我的存在。）

没错，如果自己和利夏尔结婚的话……但一旦考虑到那一步，古妮西露就立刻难为情起来，同时不由得联想起，自己与利夏尔分别的那一

天。

那一天，利夏尔的身影在古妮西露的眼中是如此凛敛如生，不仅仅是温柔和亲切，从他的身上，古妮西露感受到了男人的坚强意志。

然而，同时有一种不协调的感觉。

（叔父大人很弱小……所以我才决定跟在他身边……）

也许，并不是想像不出利夏尔英勇作战的英雄姿态，而是古妮西露根本不愿去想像。

（叔父大人总是很没志气，一定会逃回来的。他不像个贵族也没有办法。他的缺点，我会来弥补，只要我更像贵族，变得更强就行了。）

正因为利夏尔很弱小，所以他一定会活着归来——古妮西露也许就是这么认为的。

“那么，古妮西露，下次我们在巴黎见。”

那个时候，利夏尔临走时留下了这样的话，作出了这样的约定。

（叔父大人……如果你不能遵守约定的话，可就不是贵族了！一定要像贵族那样……）

只有事关叔父的安危时，古妮西露才一反先前的想法，祈祷着利夏尔能够像贵族一样，遵守与自己的约定……

年幼的少女在一直对叔父的思念之中，不知不觉地陷入了沉眠。而在睡前所思念叔父的那段时间，已经成为了少女每晚的必经时段。

在古妮西露入睡的时候，相邻的房间中，当家阿鲁贝尔公爵和迫水外交官正交谈着什么。

“从太平洋路线运来的人型蒸气数量正日益增多，但是数量依旧不足。我们现在正在考虑是否将运输量提到至当前的三倍。”

“我明白了。我会立即向本国发送电报，并增添运输船队的护卫部队。”

“多谢了。只是……”

阿鲁贝尔公爵的表情黯淡了下来。

“让人在意的，是敌军的人型蒸气中有新型机出现。”

“先前提到的两足步行型的那个吗？”

“非常遗憾，那个国家的人型蒸气技术远远地超越了我国……不，在世界中也处于领先地位……”

阿鲁贝尔一动不动地注视着迫水。

“在Somme河一带如今我军也遭到了沉重的打击。不过，这并不意味着我们在战争中败北，我国一定会再度繁荣富强起来！”

“利夏尔子爵好像也在那里吧？”

“他已经有了心理准备，来信里也已经提及了。”

“那封来信，不能让古妮西露小姐看到呢……”

“……”

阿鲁贝尔陷入了沉默。

“我国会竭尽所能满足法兰西政府的请求。只是，有一点……”

“是什么？”

“就是前段时间提到的，现在还在开发中的人型蒸气。那个我们不能交给政府。毕竟那还只是实验机……”

“……嗯，没办法。不过，能不能满足一下我个人的好奇心呢？那个两足步行机的名字叫什么？”

迫水意味深长地笑了起来。

“那么我就将我个人所知范围内的情况告诉您吧。那个叫‘菖武’。”

“菖……武？”

“在日语中，它含有‘胜负’的意思。也就是说将希望和热情寄托在这台实验机身上……此外还有一点。”

迫水顿了一顿，清了清嗓子，用一种严肃的口气说道，

“日本有种叫菖蒲的花，别名又叫‘あやめ’(ayame)。这是机体的设计者的……说清楚点就是设计者的所思念的人的名字变化而来……”(注)

公爵也不禁笑了。

“日本也有这么浪漫的人啊。不过话又说回来，不应该让恋人也上战场啊。”

“任何国家的战争，都饱含了辛酸的命运。”

这句话，其实是迫水的一种暗示。当然了，这并不是暗示在日本，围绕着菖武所发生的一系列悲剧，而是单指这座房子的下一任小当家的恋情。这场几乎没有结果的恋爱，正是萌发于战场上的。

接着，命运的使者叩响了布鲁梅尔邸的大门。

注：菖武的设计者就是《樱大战》初代的BOSS，山崎真之介。而那时他所属小队中有一位女性队员，这位女性队员的名字便叫菖蒲。熟悉该系列的玩家一定记得这两人是谁吧。

10

古妮西露做了一个梦。

利夏尔在那个美丽的庭园中摆弄着花草。那副头上戴着草帽、不断翻弄土壤的样子，与普通的农夫毫无二致。

（叔父大人……呃？）

走到利夏尔身边的，是长大成人的古妮西露。然而，梦中的古妮西露，并没有像个贵族那样，身着华贵的服饰，而像是街上随处可见的、平民的妻子的装扮。手上提着笼子，里面还装着几个面包。

（那个人是我？怎么会是那个装扮！那样还是贵族吗！）

但是，望着那样的古妮西露，利夏尔笑了，笑得非常开心。

（啊……）

两人在花坛旁蹲了下来，一起愉快地享受起美味的面包，身旁的地上，还放置着加了牛奶的咖啡。

（叔父大人……和……我……）

两人吃着面包，含笑相视。那幅幸福的情景，与贵族或平民什么的完全无关——

（我……很幸福……）

两人的微笑在视野中无限扩展开去……

“小姐，小姐。”

察觉到有人正在呼唤自己，古妮西露缓缓睁开了眼睛。

“塔雷布？怎么了……”

由于古妮西露的作息时间向来准确守时，所以她几乎没有被别人从睡梦中叫起来的经验。一瞬间，她还没有理解到，自己先前在做什么。

终于，她发觉自己是在天还未亮的情况下被叫醒时，有些不愉快地问道，

“到底怎么了？有谁潜入邸内了么？”

“非常抱歉。主人突然间要您赶快过去……”

“父亲大人？”

古妮西露连忙起身。

随着塔雷布的手势，手持替换衣服的女佣走了进来。

由于光线的阴暗，古妮西露此时并没有察觉到：塔雷布以及帮她更衣的女佣们那发青的脸色。

走出玄关之后，出现在古妮西露眼前的，是父亲阿鲁贝尔、迫水外交官的身影。此外，还有一名陌生的男子。

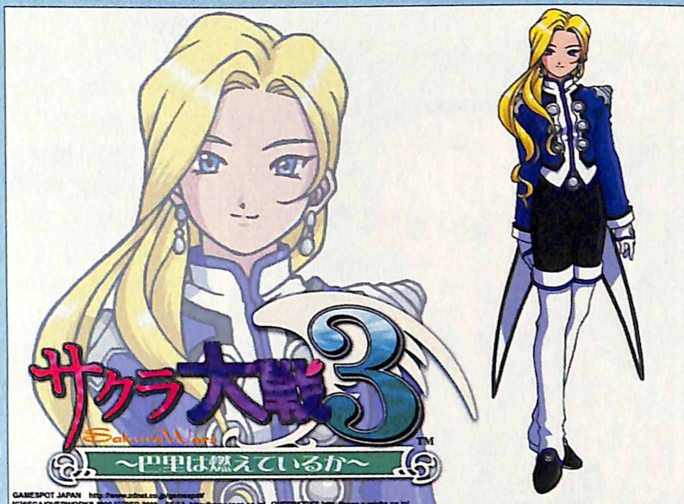
“嗯？”

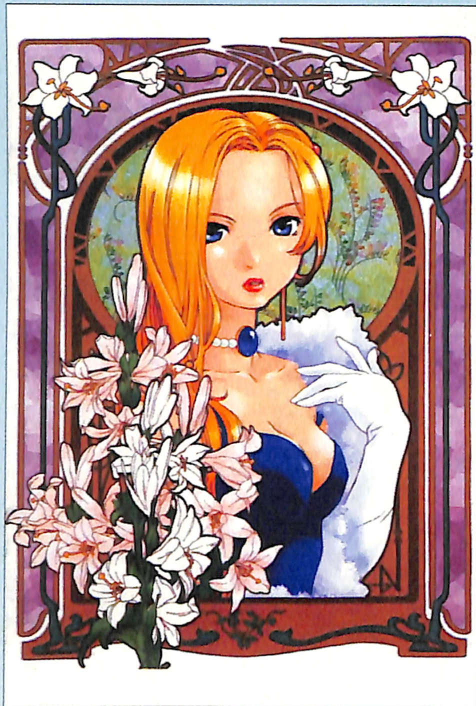
来者是个非常年轻的士兵。

“父亲？”

阿鲁贝尔的表情与平时明显不同。他紧咬嘴唇，仿佛在努力地扼杀着自己的感情一般。

“古妮西露，具体事情你去问这位先生吧。”





“呃？”

古妮西露转过头去，呆望着年轻的士兵。

士兵将姓名——简·尼哥尔·弗朗西斯报上后，将一封信件递给了古妮西露。

“这个……是布鲁梅尔中尉要我转交给您的……”

简似乎在极力抑制着什么。

“在下……从没有见过那么伟大的人。贵族是……贵族原来是……”

一颗泪珠从简的面庞上滑落，滴在了地板上。紧接着，简再也无法抑制主自己的感情，泣不成声地说道，

“贵族……是这么地高尚……实在……是太伟大……了。我一生……也不会忘记……中尉的！”

努力地将话说完后，简便呜咽着埋下了头。

古妮西露先是露出了迷惑不解的表情，渐渐，迷惑转变成了惊愕。

“你……你说什么？你刚才说什么……”

古妮西露咄咄地问道，将目光转向了父亲。

阿鲁贝尔公爵松开了紧咬的嘴唇，以冷静的语调对女儿说道：“利夏尔战死了。他死得非常光荣。”

古妮西露瞪大了碧眼，半晌没有再说过一句话。

11

重装灵力骑兵团为法兰西军带来了超出预想的战果。

德军捕获英法联军的行动以失败告终。大部分的士兵成功地逃至了Somme河的对岸。可以说，这一切的一切，都是重装灵力骑兵团所创下的功绩。

仅仅1000人的部队，同时与数十万的士兵和超过一万的人型蒸气作战——时而击退，时而引诱，直到我军的撤退完全成功为止——拯救了数十万士兵的性命，这样的作战，可谓是古今无双。将其称之为“奇迹”也毫不为过。

但是，作为相应的代价，重装灵力骑兵团的成员们在这场战斗中全部阵亡。在战斗中那种奋不顾身的英勇表现，给所有撤退中的士兵都留下了深刻的印象。

军团长罗亚林格侯爵布尤巧妙地率领着部队，将他们分散于战场各个方位机动作战。而当部下们无法继续作战时，自己则果断地实行了突击的行动。

副团长阿尔托亚伯爵米谢尔，是全队中最具勇气的男子。他本人亲手打倒了五台人型蒸气，临死前遭到了数十台人型蒸气的机关枪的一齐扫射，据说连尸体的碎块都没能留下。

他们的壮举令他们堪称“英雄”，但被他们所拯救的，不仅仅是数十万的士兵。当他们的活跃表现为全国人民所皆知时，全国上下猛然间掀起了一片爱国高潮，厌战的气氛也被一举湮灭。Somme河的战役从总体上来说虽然失败了，但当初的政治目的已经完美达成。

不过，法兰西军从此以后，再也没能实施过这样的作战行动——由于大部分持有灵力的贵族均在这场战斗中牺牲，即便政府想要实施作战，也无从谈起。

这个部队中，一直战斗到最后一刻的，是一位名叫布鲁梅尔子爵的年轻贵族。虽然当时的战况已经允许他幸存下来，但他却为了保护自军的士兵逃跑而在最后牺牲了自己。

目睹了他临死那一幕的人们，纷纷将他的故事在众人之间广泛传播开来。“贵族中的贵族的故事”——人们为他的故事起了一个响亮的名字。

12

经过了漫长的行军之后，士兵们那疲惫不堪的脸上终于露出了欣喜的神色。眼前的Somme河旁，俨然连接着自军的阵营地。

“得救了……”

每个人都不约而同地这么想着。

然而，一件令人意想不到的事情，在下一个瞬间内便发生了。

当众人反应过来，明白自己被身披盔甲、乘坐战马的骑士——也就是重装灵力骑兵团的人从危机中拯救出来时，已是数秒之后。

这名骑士，是利夏尔。

盔甲上到处都布满了裂痕，其中还有枪弹的痕迹。但是，利夏尔却从修罗场上平安幸存了下来。

“……”

利夏尔揭开面罩，环望着撤退中的士兵。同时，也认出了几名曾是自己部下的身影。

“简·尼哥尔。”

“布鲁梅尔中尉？”

被叫到名字的人，还是个非常年轻的士兵。为了祖国的安危，他自愿参加了军队。打从以前起，他便十分尊敬性格温和的利夏尔，对他的话更是绝对服从。

“你们都平安无事吧？这比什么都好。”

“中尉你也是！重装灵力骑兵团的其他人怎么样了？”

“所有人都战死了。”

“！”

利夏尔没有给予简惊讶的时间，随即走到了队伍背后，似乎感到了什么。

“你们是最后一批部队了吧？”

“是，是的！”

“动作加快。敌人看来马上就要来了。”

远处，已经传来了人型蒸气特有的机动声。

“简，我能拜托你一件事情吗？”

“呃？”

“我的房间里，有一封写给侄女的信。若能活着回去的话，原本打算将它丢弃的。不过现在看来似乎不太可能了。”

“中尉……”

“请你将那封信送到巴黎的布鲁梅尔邸。”

“那中尉您呢？”

“我还有其他的事情要办。”

利夏尔始终没有转过身来，表情依旧平静。

简再也按捺不住，他冲到了骑在马上的利夏尔面前，恳求道，

“中尉！中尉大人！请您一起走吧！还有一点点……只要到达河川对面的话……”

但是，利夏尔摇了摇头。

“我不能逃跑。”

“为什么？这是为什么？”

利夏尔淡淡地答道，

“因为我是贵族。”

三台人形蒸气已经从后方迫近。若不采取任何行动的话，恐怕士兵们在渡河之前，就会被它们轻松地消灭掉。那样的话，这里又会有数百名性命就此消失。

“好了，快走！”

“中尉大人！”

“我在这里也只能为你们争取到极短的一点时间，你们趁机赶快过河！”

“布鲁梅尔中尉！”

“祝你们好运。”

利夏尔为简留下了他一生也无法忘却的、众神般的微笑。那代表的，并非死前的悲观，而是温柔亲切的心灵。

在阳光下，利夏尔的盔甲闪烁着耀眼的光辉。

转过马身，将骑士长枪水平放至胸前后，利夏尔策马冲了出去。

年老一些的士兵们，望见这一幕，不禁自言自语：“他是贵族。”

烙印在简的双眼中的，是年幼时只在画册中见过的骑士的身影。

13

将利夏尔生前的一幕转述给古妮西露后，简又一次陷入了沉默。

周围四处都能够听到女佣们哭泣的声音。阿鲁贝尔公爵、塔雷布以及迫水等人的表情也沉痛不已。

古妮西露就这么呆怔着，表情没有任何变化。

“小姐……”

塔雷布不自禁叫出了声。

“……”

古妮西露没有作出反应。

不要——

“叔父大人……”

目光呆滞的她，喃喃自语着。

接着，将目光埋向手中的信件，以缓慢的动作摊开了纸。

“亲爱的古妮西露。

首先我必须要向你道歉。之前我和你许下了在巴黎见面的约定，结果却没能实现。

当你见到这封来信时，恐怕我已经不在人世了。回首反思起来，说不定当这场战争来临之际，我就已经想到会有这么一天的到来了。虽然我并不后悔，但有一件事情但我非常在意——那就是你的事情。

古妮西露，我在那个时候，并不应该与你许下那个约定。然而，我却非常希望能够在最后见到你的笑容，结果许下了那样一个根本不能兑现的约定。对此，我真的非常抱歉。

今天，我志愿加入了‘重装灵力骑兵团’这个部队。想必其他贵族们也会志愿加入吧。如今，祖国正迎来巨大的危机。正是在这种情况下，我们贵族才更应该站出来以身作则。在这个欧洲，有人说贵族们都流淌着蓝色的血液。作为百姓们崇敬而畏惧的人，我们应该做些什么呢？身为贵族，应该时刻将这件事放在首位，铭记心里。

古妮西露，我希望你能够永远保持那高尚的品格，带着那份温柔的心，试着与民众接触吧。虽然战争造成了不幸，但绝对不能因此认定对方的国民们有错。恐怕你一定会嚷着要报仇什么的，所以请你千万千万要舍去那样的想法。

古妮西露，与你相识，和你一起度过的日子，我绝不会忘记。那真的是一段幸福的时光，谢谢你。

愿你笑容常驻。

利夏尔 · 布鲁梅尔”

古妮西露以恨不得吃下去的表情，凝神注视着信件。

一行泪水顺颊而下。

紧接着，她竭尽全力地大声叫道，

“叔父是傻瓜——！叔父是骗子——！”

终于，有如堤坝决堤一般，古妮西露再也按捺不住，大声哭了起来。

在他人的面前哭出来，不是贵族应有的举动——尽管古妮西露曾亲口这么说过，但这个时候，她也变回了一个普普通通的小女孩，毫无顾忌地哭泣着。

周围没人向她安慰什么，不，是根本安慰不了什么。

古妮西露的哭声，在布鲁梅尔邸中久久回荡。

14

“小姐，时间到了。”

“嗯。”

16岁的古妮西露 · 布鲁梅尔站起了身。

塔雷布老妇人带着自豪的神情凝瞩着她。

“无论怎么看，小姐您都是那么的高贵而美丽。无疑是贵族中的贵族。”

“不要太过称赞了，我只不过是保持着平常应有的样子而已。”

“今天还是准备去会见莱拉克伯爵夫人吗？”

“嗯，是的。”

“我和夫人之间很谈得来。不过也经常会因此忘了时间。”

会见莱拉克夫人——古兰 · 玛的真正理由，当然不能对塔雷布透露。巴黎华击团的事情，是自己一个人的秘密。

“那么我走了。”

“一路多加小心。”

刚一钻进马车，古妮西露就不禁想到了华击团的最新消息……

（队长即将从东洋的岛国到来？巴黎应该由巴黎的人来守护！）

虽然不住地否定对方，但古妮西露却不由自主地想到了一件事情，

（那个人……好像是海军中尉吧……）

回过神来，玄关前盛开的蔷薇花一下子跃入了眼帘——那些都是从那间神圣的庭园中转移过来的花朵。

（对了……那个人……也是中尉呢……）

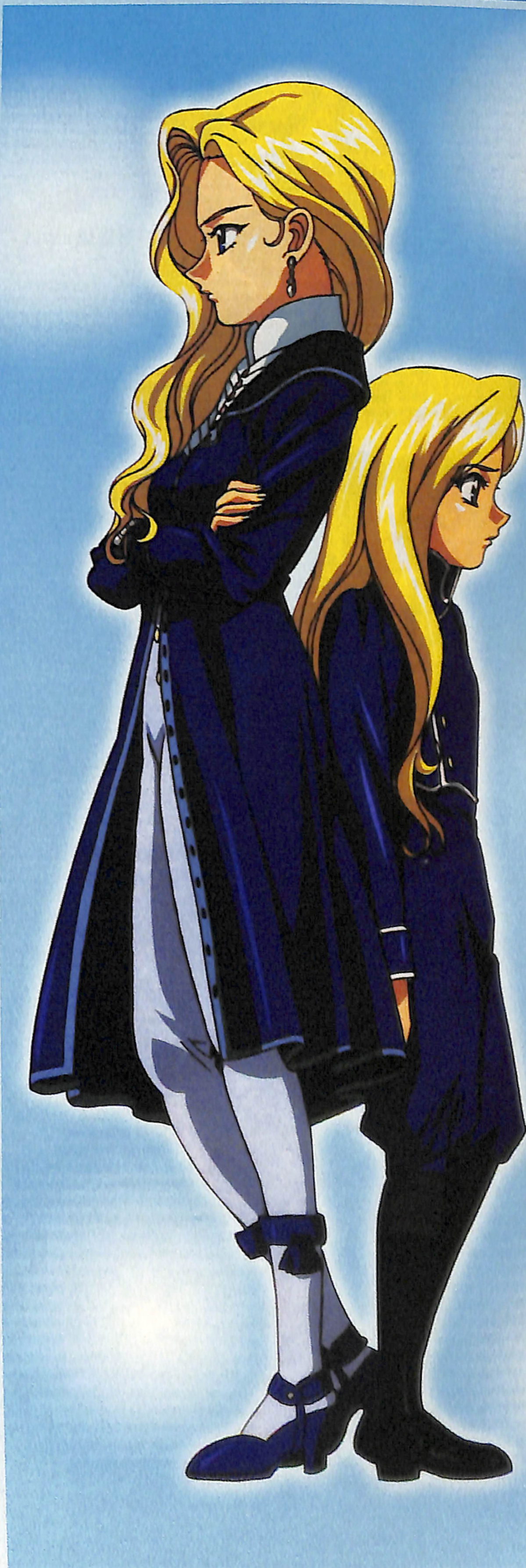
每当见到庭园的蔷薇，一张怀念不已的面容就会浮上古妮西露的心头。是他教会了自己，何为真正的贵族。那幅心中的面容，无论何时都充满了温柔的微笑。

（叔父大人……利夏尔……）

古妮西露所乘的马车，在蔷薇的海洋中缓缓前行。

“我一直受到着保护呢……”

古妮西露自言自语地笑了起来，如同那个人的微笑一般。



小编与上帝

这里先向各位冒着酷暑购买《游戏·人》的读者表示感谢，因为您的支持，《游戏·人》才会一辑一辑地将精彩不断延续。第十三辑内容还是比较丰富的，也不乏重头专题，希望各位游戏人能喜欢，并能提出宝贵意见。这次我们还会有礼品回馈热心读者哦，不要错过了！接下来我们还是看看读者对于第十二辑《游戏·人》一些意见和建议吧！

通信地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收） 邮编：730020 Email：gamers@263.net 读者服务部电话：0931-8674805

写这封信的时候，那张蓝色的封面仿佛还在眼前……看到广告打出的时候，还是先被那蓝色的风暴吓了一跳，上次的粉色温情仿佛还在眼前，转眼还是一种清凉传了出来，色调真的是一个有魅力的地方啊，如果说粉色之中，是懵懂，是等候，是期冀，那么这次的蓝紫色，带来的就有着冰凉的透彻，冰冷的快乐了。偶尔窜出的暖色调的调节，反而有些抢去了原本的风格呢，呵呵……这次的书，也许最不习惯的一点就是男性的风格占了主角，以前并非完全如此，偶尔有些女孩子的文字的琐碎总能让人感觉些快乐，或者说，天天看着男性视角读着他们所最感兴趣的内容总是有些不习惯的，纯粹的战争与间谍，纯粹的悲喜剧，让我甚不习惯……压抑与沉闷，似乎是这一辑的基调，从最开始的泰坦令人扼腕的结局与阿Q似的调侃，这种气氛渲染下这一期的稿件似乎总围绕着这种沉闷的气氛了，有些奇怪，《英雄神话》中间也少了些轻松的气氛，《一弦一柱思华年》本带着李贺的诡异，如今却是草草而又不知所云的收场，《主役生涯》也是没有看完就放了下来，这一期的小说风格基调的一致少了些众人的不同口味，唉。《同济大学的生化危机》少了些创意，只有沉闷的气氛……我说这一期，也许是最压抑的一期了，不过分吧？战争，间谍，除了这些，就再没有别的，这样的文字中再也找不到一种轻松，因为压抑的色彩，让我的这一封信也有些沉闷，不好意思了……【上海 草虫】

✉ 由于版面原因，草虫小姐的长信不能完整刊登，对于这样的忠实读者，实在有些不好意思。草虫每次的信都是在柔风细雨中提出批评，委婉又不失坚定，有点柔中带刚的意思。如你所说，可能是因为泰坦的那个开篇特稿，使《游戏·人》第十二辑显得有些与众不同，不过显然易见的是，我们并不希望因此而影响了各位阅读其他文章时的心情。《游戏·人》并没有刻意追求男性视角或是女性风格，而是游戏人本身的男女比例决定了《游戏·人》的针对群体以男性为主，不过《游戏·人》对于女性玩家和撰稿人的重视，想必小编们可以拍着胸脯说是同类杂志中的第一了！希望草虫和其他有兴趣的女玩家能够多多关注《游戏·人》，并尝试投稿，我们将万分欢迎！

看《如果真的有一天，爱情理想会实现》的感想：看后感觉泰坦真的很可怜。在无限风光、被众人羡慕的小编形象下竟然有着如此一段坎坷的故事。也许我的表达能力不太好，我只想对泰坦说，《游戏·人》需要你，读者大人需要你，但你的亲人和爱人更需要你！不要总陷在事业的旋涡之中，给亲人们，尤其是GF更多一点的关心吧！【NEBear】

✉ 泰坦的这篇特稿可以说是《游戏·人》第十二辑最引人关注、也是最具话题性的一篇文章，虽然文章不长，但其中包含了一个游戏人或是说一个普通人在理想、现实、事业、爱情中失望却又充满希望的矛盾与挣扎，引起了不少读者的共鸣。无论是支持、鼓励还是嘲讽、指责，坦泰在决定写这篇文章时已经猜到了几分，所以他能够欣然接受。这里也想告诉那些关心泰坦的读者朋友，他并没有像有些人认为的那样陷入长久的沮丧，他现在心态十分平和，过得也是充实而忙碌，请大家放心。另外，《游戏·人》还会有新的力量加入，请大家关注下一辑的《游戏·人》。

我对CD不满意！虽然的确有不少好歌，但为什么不把CD做成《月下》的专辑？就像书里介绍的OST一样，这张OST我可是找了很久了！【KAMIRU】

✉ 首先要说明的是，《游戏·人》的文字部分和音乐CD是由不同的编辑分头制作，分别负责的，因为考虑到CD的压制时间，所以音乐CD在制作周期会短于文字部分。当初小编决定收录那篇《月下》OST评论是因为这种形式的乐评在《游戏·人》上出现很少，希望不同形式的文章可以给各位读者带来新鲜感，倒也想过将《月下》的曲子放在CD中供大家欣赏。不过最后因为大部分曲目已经确定，所以只是选取了其中几首。还有就是考虑到OST是单一游戏的音乐，又是以曲为主，以过去的经验来看，很容易造成众口难调的情况。考虑再三，第二张CD还是以经典合辑的形式出现，希望各位喜欢《月下》音乐的玩家可以理解。

对于游人小说，感觉现在调度得还是不错的，搞笑和严肃并存。就第十二辑而言，严肃文学占游人小说的四成，剩余的就是类似搞笑剧本和搞笑小说了，这样应该会比较符合大部分读者的口味。并不是说纯文学没有人看，看的人还是有的，只是确实此间阅读众比重并不高，既然《游戏·人》的定位是高品位的休闲阅读杂志，对于这方面的把握还是要慎重。话说回来，《游戏·人》意在宏扬人文精神，人本思想，玩游戏的人私人经历也好，虚构故事也好，均能够在一定程度上改变"游戏只是娱乐"这一狭隘、陈古、片面的观念，使游戏上升到一种和玩游戏的人成长、生活、历练紧密联系的高度，这难道不是为游戏正名的绝佳机会吗？【天天天蓝】

✉ 应该说《游戏·人》的定位是比较另类的，特别是游戏小说的存在令不少传统玩家产生质疑，质疑的可能是其文学性，也可能是真实性或是其他方面。以上是在论坛的专题讨论中，一位读者对于这种质疑所发表的看法，应该说与编辑们的想法还是比较吻合的。正因为游人小说是《游戏·人》总体定位最直接的体现，所以这个栏目才会成为众多读者关注的焦点，能够形成一种气氛良好的讨论是令人欣喜的。游人小说应该怎么写，并没有定式，而且肯定要比玩RPG自由得多。我们只是期盼着更多人去尝试创作，并能在其中涌现一些有潜质的撰稿人，从整体上提高游人小说的质量，这样才能最大限度减少读者对于游人小说存在的质疑。

游戏·人 第十三辑 读者调查

①您对本次内容满意吗？请指出你最喜欢的几篇文章。

②您对本次的封面和赠品满意吗？还有什么具体意见？

③您对本次的音乐CD满意吗？对曲目有什么具体意见？

④您还希望《游戏·人》增加什么样的栏目，出现什么样的内容？

⑤请对本辑《游戏·人》进行一个综合评价。谢谢！

本次为读者准备的礼物



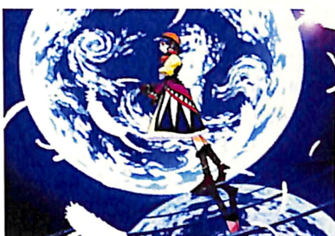
在平信、电子邮件或在www.levelup.cn坛论参与《游戏·人》相关论坛中，对《游戏·人》提出意见或建议的读者均有机会获得由www.levelup.cn友情提供的精美T恤。《游戏·人》第十四辑将公布中奖名单。

邮购信息

目前有以下几辑《游戏·人》可供邮购：第十辑、第十二辑，定价16元（少量存货）。邮购地址为兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收），邮编：730020。请大家务必写清自己所需《游戏·人》的辑数及数量，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话，以便在出现邮购问题时能及时联系。对相关事宜有疑问的读者，可发送Email至gamers@263.net或拨打读者服务部电话（0931-8674805）询问。

※部分意见征集自www.levelup.cn

小知识 感动了一百万人的游戏



说到“感动了一百万人”，大家应该立刻就会想到“《露娜》系列”。没错，虽然比“《露娜》系列”销量更高的游戏不胜枚举，但“感动了一百万人”这个头衔可是“《露娜》系列”专用的。那么为什么说“《露娜》系列”感动了一百万人呢？我想绝大多数人都会认为这是因为它的销量吧！下面就让我们来看看这个系列的相关产品销量！

游戏名称	机种	发售时间	销量（套）
露娜 银色之星	MEGA-CD	1992.06.26	99379
露娜 永恒之蓝	MEGA-CD	1994.12.22	44443
露娜 さんぽする学园	GG	1996.01.12	不明
露娜 银色之星 STORY	SS	1996.10.25	208650
露娜 银色之星 MPEG 版	SS	1997.07.04	19010
魔法学园 LUNAR!	SS	1997.11.20	19756
露娜 银色之星 STORY	PS	1998.05.28	99380
露娜 2 永恒之蓝	SS	1998.07.23	123285
露娜 2 永恒之蓝	PS	1999 05.27	90802
露娜 银色之星 STORY	PC	1999.12.08	16276

周边名称	种类	发售时间	销量
LUNAR～幼年期の终わり～	漫画	1995.04.01	36500
LUNAR Ⅰ・Ⅱ公式设定资料集	设定集	1995.04.06	17950
ヴェーン飞空船物语	漫画	1998.07.01	25122
露娜 银色之星 STORY 卡片	商品	1998.07.23	500
露娜 2 永恒之蓝完全攻略ガイド	攻略本	1999.04.28	19950
露娜 银色之星 STORY	小说	1997～2000	21000
露娜 2 永恒之蓝	小说	1998	33000
露娜 银色之星 STORY 完全攻略ガイド	攻略本	1999.05.27	19950
露娜 2 永恒之蓝 レミーナただいま修行中!	小说	1999.05.01	30000

以上数据中还有一部分书籍未统计进去，未统计进去的相关书籍销量是54833套。把以上数据相加起来，全系列（包括游戏和周边）共销售了979786套！这个数字相当接近于100万，原来“感动了一百万人”是这么得来的！

ACG精品书讯（7月～8月上旬）

书名	发售日	售价
高河ゆん画集 YOUR EYES ONLY	7月11日	2400日元
舞-HiME ディステニー・プリンセス	7月19日	2500日元
九龙妖魔学园纪 オフィシャルアートワークス	7月30日	2800日元
九龙妖魔学园纪 メイキングブック	7月2日	2100日元
安倍吉俊画集 yoshitoshi ABe lain illustrations	7月下旬	3600日元
东方文花帖 ～ Bohemian Archive in Japanese Red	8月5日	1890日元
剧场版AIR プレミアムアートコレクション	8月5日	2500日元

舞-HiME 宿命的公主



首推之作！大人气动画《舞-HiME》虽然已经完结，但续篇已在策划中，而PS2版游戏也刚刚推出。虽然动画之前已经出过两本设定资料小册子外加萌度满点的《风华学园偶像之书》，但依然动摇不了厂商赚钱的决心！这本《舞-HiME 宿命的公主》全书共112页，分为“萌”、“燃”两部分，收录了之前公开的所有资料，还公开了不少“里”设定，并有7张全新的大幅插画。喜爱该动画的人不容错过！

人类历史上的十佳游戏

大家玩过的游戏数量想必已经到了擢发难数的地步，不过要你选出你心目中的十佳游戏，应该还不是一件难事。欧美游戏媒体都评选过十佳游戏，不过它们的范围更大，目标直指人类历史上的十佳游戏！虽然它们的评选范围包括PC GAME，不过最终上榜的游戏大部分都是TV GAME。在上榜的TV GAME中，任天堂的《马里奥》和《塞尔达》是上榜最多的，而销量过亿的《俄罗斯方块》也不甘落后。什么是经典？这就是经典！

IGN

1	超级马里奥兄弟	Nintendo	1985
2	塞尔达传说 时之笛	Nintendo	1998
3	超级银河战士	Nintendo	1994
4	俄罗斯方块	Alexey Pajitnov	1987
5	超级马里奥64	Nintendo	1996
6	塞尔达传说 众神的三角力量	Nintendo	1992
7	星际争霸	Blizzard	1998
8	X-COM: UFO Defense	Mythos Games	1994
9	最终幻想Ⅳ	Squaresoft	1991
10	街头霸王Ⅱ	Capcom	1991

EGM

1	超级银河战士	Nintendo	1994
2	俄罗斯方块	Alexey Pajitnov	1987
3	塞尔达传说 众神的三角力量	Nintendo	1992
4	恶魔城X 月下夜想曲	Konami	1997
5	超级马里奥64	Nintendo	1996
6	灵魂能力	Namco	1998
7	塞尔达传说 梅祖拉的面具	Nintendo	2000
8	塞尔达传说 时之笛	Nintendo	1998
9	最终幻想Ⅵ	Squaresoft	1994
10	超级马里奥世界	Nintendo	1991

GameSpot

1	最终幻想Ⅶ	Squaresoft	1997
2	超级马里奥64	Nintendo	1996
3	生化危机	Capcom	1996
4	VR赛车	Sega	1992
5	街头霸王Ⅱ	Capcom	1991
6	勇者斗恶龙	Enix	1986
7	俄罗斯方块	Alexey Pajitnov	1987
8	塞尔达传说	Nintendo	1986
9	双截龙	Taito	1987
10	Commando	Capcom	1985

东方文花帖 ～ Bohemian Archive in Japanese Red



喜欢同人的人不可能不知道“东方系列”，冠上“东方”之名的作品，部部都是精品。这本书可以视为“东方系列”的FAN BOOK。里面附有创作者对32名大人气角色的彻底分析，书中的插画均出自于以往系列的画师之手，并收录了大量原创漫画，此外还附加了“东方系列”的诞生秘话等机密内容。本书还带一张CD光盘，里面的内容是一些没有公开过的新曲，以及一些为FANS准备的神秘内容。



文 虎源太

炎热的暑假终于来临，相信大家在这段日子里都不想外出饱受紫外线的煎熬而躲在室内了吧！除了打开游戏主机的电源开关享受数款游戏厂商为玩家准备的暑期大作外，你有没有想到还有另一种更"清凉"的休闲方式呢？躺在床上，从冰箱中取出一罐335毫升的可乐，然后把CD放入光驱中，这样你就能感受到另一份清凉的风从音箱中吹送到身边。本期赠送的CD除了有魅力四射的"炎之魂"为大家带来游戏中的歌曲精髓外，作为"招牌菜"的"流行游戏歌曲全集"中也收录两首国内玩家的同人作品。一首是几位足球明星"巴乔"FANS的热血作品，另一首是悼念"模拟天才"李可文和好友皮皮的慢歌，两首作品的唱功、作曲和填词都十分出色，希望读者们能细细品味。同时欢迎各位"能歌"人士能涌跃把自己的原唱歌曲投递给我们。

《游戏·人》第十三辑音乐CD介绍

CD1 流行游戏歌曲全集

1 地上の战士

作曲 田中公平
演唱 纽约华击团·星组

燃える颊に 泪のしぶき
振り拂い 立ち上がろう
瞼闭じて 远く耳に闻こえる音

勇气 希望 自由
强い绊に结ばれ
热く胸に思う 爱の力を信じて

我ら辉く 地上の战士
たとえ どんな苦难も乘り越えて
恶を灭ぼす 础となろう
光あれ いざ进め

我ら 纽育华击团
我ら 纽育华击团

梦の降りは 遥かかなか
けれど もう谛めないで
心开き 空を星に 见つける声

勇气 希望 自由
强い绊に结ばれ
热く胸に思う 爱の力を信じて

乙女心を 锁で缚り
强く生きて见せよう どこまでも
暗を手视差う 钢铁の战士
爱の歌 君出せよ

我ら 纽育华击团
我ら 纽育华击团

君の心(Brave)
激しく燃やせ(Hope)
翼广げ(Winter) 羽ばたく梦を未来へ(Dream and Love)

我ら辉く 地上の战士
たとえ どんな苦难も乘り越えて
恶を灭ぼす 础となろう
光あれ いざ进め

我ら 纽育华击团
我ら 纽育华击团 Yeah yeah!

在炽热的脸上流出热泪
抖擞后继续站起来
闭上眼睛便能听到远方的声音

勇气、希望与自由
都有着莫大的关联
进出热情的内心，相信爱的力量吧

我们是光辉的地上战士
不管多困难的难题都要超越
消灭邪恶，成为础石
光芒就是我们前进的动力



我们是纽约华击团
我们是纽约华击团

虽然距离梦境的到来依然遥远
只要大家不要放弃
就能从星空中找到那个声音

勇气、希望与自由
都有着莫大的关联
进出热情的内心，相信爱的力量吧

就算你锁住了少女的内心
她们也会活得很精彩
钢铁的战士是黑暗中的光芒
把爱之歌送给你

我们是纽约华击团
我们是纽约华击团

把你的内心
燃烧起来吧
张开翅膀飞向梦境的未来

我们是光辉的地上战士
不管多困难的难题都要超越
消灭邪恶，成为础石
光芒就是我们前进的动力

我们是纽约华击团
我们是纽约华击团 Yeah yeah!

2 まだ见ぬ人

作曲 松任谷正隆
演唱 广重绫

あなたの街に 月が升るとき
私の町は 深い朝焼けに染まるよ
见えない人は 空をつないで
まだ见ぬ人へ ひかれる
一人きりで旅立とう 心のまま
花の种が 飞んでゆく あのかなたへ
もっともっと强くなろう 想い描く自分のように
见つめあったその瞳にふさわしく 笑えるように强くなろう

见知らぬ町の 花屋に人ごみ どうして不意に泪あふれてこぼれる
绢の绊よ风に震えて まだ见ぬ人へ届けて
通り过ぎるやさしさも悲しいことも
まぶたの奥ひとつずつ
きっときっとめぐり合おう 远い远い未来もしかした
ずっとずっと胸の闭じ入めたままの地图のかけらを重ねあおう
私はもっともっと强くなろう 想い描く自分のように



见つめあったその瞳にふさわしく笑えるように强くなろう

きっときっとめぐり合おう 远い远い未来もしかした
もっともっと强くなろう 想い描く自分のように

当你那边的街道上升起月亮时
我这里也许正被晨光给渲染了吧
见不到的人与天空连接着
接着把另一个见不到的人拉走
保持一个人的心情旅行
鲜花的种子飞向了绕远的他方
一定要变得像想象中的自己那样强
至少要在那双眼睛前露出坚强的笑脸

在陌生的城市中溶入了鲜花店
泪光在无意中悄悄地落下

手帕的细线在风中颤抖 送到了陌生人的手上
所有的悲伤与快乐
藏在每一张脸上
一定能再次相见 就算在遥远的未来
我会一直把地图贴近胸前并保存着
一定要变得像想象中的自己那样强
至少要在那双眼睛前露出坚强的笑脸

一定能再次相见 就算在遥远的未来
一定要变得像想象中的自己那样强

3 Take a chance

作曲 takumi
演唱 savage genius



※途切れぬ愿いが 梦を呼び起こす
加速してく My heart
この手で 今 Take a chance.※

绝え间なく翔(かけ)る世界に焦がれて
太阳さえ贯く想いが生まれた
あの日见た风を胸に诘めたなら
鼓动が高鸣るままに 翼を广げて
ヒビ割れた宇宙(そら)の彼方に
いつも 君の息吹があるから
……仆は行ける！
(※重复)

云の切れ间から零れ散る光
心に落ちる影も照らし始める
例えば いつかの"见失う时"に
君のその手で どうか仆を导いて
重ねゆく痛みの中で
いつか 泪も优しさにして
君と生きよう

△见果てぬ愿いが 胸をさらって行く
揺るがないで Be the one
この手で 今 Take a chance.△

响かない…
响かない仆の声
孤独な夜が明けてく(△重复)(※重复)

4 空の果て

作曲／演唱 riya

光差す梦に解けてゆく祈りきっと仆はまだ何も知らない
いつの日か见つけられるなら真实の形を
空の果てに浮かぶ明日は静かに仆を呼んでそして
透明なつきに手のひらかざすすべての记忆を解き放つまで

吹く风にかすむ地平线见つめ きっとそこは永远の入り口
切り取った世界のかけらが君にだけ届くよ

空の果てに浮かぶ青叶やさしく仆に触れて
そして透明な海に二人を映す最後の目觉めを解き放つまで
空の果てに浮かぶ青叶静かにに仆を呼んで
そして透明なつきに手のひらかざすすべての目觉めを解き放つまで



光线让希望在梦境中逐渐溶化
或许我会完全不记得这一切
总有一天当我发现这个事实的真相
在天空的尽头浮现的明天
轻轻地呼唤着我
一双透明的手
把我的记忆释放殆尽

在微风中找到了云霞的地平线
那里一定是永远的入口

把世界的碎片送给你吧

在天空的尽头浮起的蓝叶
温柔地触碰着你
然后通过透明的海洋照映二人
把最后的觉醒释放殆尽

在天空的尽头浮起的蓝叶
轻轻地呼唤着我
然后通过透明的海洋照映二人
把所有的觉醒施放殆尽

5 时の向こう侧

作曲／演唱 riya

かすかに闻こえる远いメロディすべて包む旅立つ仆らを守ってくれるように
见上げた太阳 长い道を照らしている旅立つ仆らを导いてくれるように
その目でまっすぐに未来を见つめ
どこまでも飞んでゆく高い空めざしたくさんの笑颜つなげてゆけば
仆たちの目の前に广がる世界 昨日よりずっと辉くよ



鲜やかな景色淡い光はなっている
旅たつ仆らに 语りかけてくるように
开いたその腕に希望を抱いて
どこまでも飞んでゆく时间さえ越えて
差し出された手にそっと手を触れたら
仆たちの目の前に广がる世界 昨日よりずっと辉くよ

どこまでも飞んでゆく高い空を目指し
たくさんの笑颜つなげてゆけば
仆たちの目の前に广がる世界 昨日よりずっと辉くよ
思いを勇气に变えて行けたら
仆たちの目の前に广がる世界 昨日よりずっと辉くよ

在远方那微小的旋律
仿佛包围在我的身边守护着我的旅程
仰望上空的太阳所照耀的道路
似乎在引导着我们的旅程
双眼望着笔直的未来
就算飞到高空中
都能看到众多的笑容
在我们面前扩张的世界
比昨天要更耀眼

鲜艳的景色变成了淡淡的光芒
似乎在为旅行中的我们述说故事

用那双张开的手臂拥抱希望
就算飞到哪里都能穿越时间
伸出的手在悄悄地接触另一只手
在我们面前扩张的世界
比昨天要更耀眼

无论飞到哪里都要到达高空
如果能与大众的笑容相连
那么我们眼前的广阔世界
肯定会比昨日更耀眼
那么我们眼前的广阔世界
肯定会比昨日更耀眼

6 すばらしき新世界

作曲 古代佑三
演唱 flair

静寂の街 ゆらぎに满ちて
道标さえ まるで幻
求めても 焦がれても
掴めない 远い空は
すべてを 抱きとめて 染めあげてゆく
世界わかつ空に 耳を澄ませば（brave your heart）
招く声がひびく
世界わかつ空を 振り仰ぐとき（brave your heart）
ドラマは幕あける

交差する新世界 ひかれあう
光も暗も やがて溶けてひとつになる
远いこの空が 世界をわかち
そして生まれる新世界
世界わかつ空を 振り仰ぐとき（brave your heart）
ドラマは幕あける
だから今は迷い拂い 今は振り返らずに
歩きだそう 续く空へ
腕に力 胸に祈り 风に心 散らさないで
明日の梦と愿い抱いて 新世界をともに驱けよう

在寂静的街道中充满着暗涌
路标也只是一种虚幻
不论如何焦急和渴求
那片捉不住的天空
也会把一切渲染

侧耳倾听那片与世界分离的天空
在发出诱惑的声音
当与世界分离的天空开始摇动时
电视剧也揭开是序幕
交叉的新世界在引诱着
光与暗很快就会溶化为一体
遥远的天空与世界分离
接着诞生出新的世界
当与世界分离的天空开始摇动时
电视剧也揭开是序幕

所以现在陷入了迷惑 现在不能再回首
踏出脚步向那天空迈进
赋予手腕力量 给予内心期待
让心化成风 不让其碎裂
拥抱明天的梦想与愿望
伴随新的世界向前迈进



无尽的愿望唤醒了美梦
赶快加速吧 My heart
现在必须靠自己 Take a chance

世界能把无限溶化
太阳也会产生超常的想法
那天的风贴近于胸前
并发出阵阵鼓动展翅高飞
渐渐割裂的宇宙他方
有着你的气息
所以我也能前往！

从云层中发出零碎的光芒
接着开始照耀心中那些碎落的影子
就算到了"失去的时刻"
你的双手也会引导着我
在沉重的痛苦中
眼泪也终会变得柔和
与你一起继续生活

无穷的愿望把内心夺取
请不要动摇 Be the one
现在必须靠自己 Take a chance

不能发出
我的声音不能发出
孤独的夜晚开始明亮



7 Someday Surely, Beneath the Moonlight

作曲 古代佑三　演唱 flair

やがて时が过ぎて别れの日が访れても
二人过ごしたときその记忆は消えはしない
あなたの横颜 やさしい瞳も

この苍い月の下で私の想いただ传えたい
时よ止まれこの想いが光にとけ消えぬように
やがて时が过ぎて别れの日が访れても
二人过ごしたときその记忆は消えはしない
あなたの横颜やさしい瞳ももうわからないとき

かけがえのない今そして明日は来る变えられない定め背负って
そのすべて抱きしめよう静かに笑うあなたのように
私一人步むときはあなたの心连れてゆくよ

この苍い月の下で私の思いただ传えたい
时よ止まれこの想いが光にとけ消えぬように
この世界 时の果てに再び二人会えるとしたら
いつかきっと月の下で二人の时を卷き戻そう

就算时间即逝且到了分离的日子
两人在一起的记忆也不会消逝
不管是你的笑脸还是温柔的眼睛

我想在这个苍月下把回忆传递给你
请时间停止并保留这份回忆之光吧
就算到了分离的日子

两人在一起的记忆也不会消逝
当我已经忘记了你的笑容和温柔眼睛时
也必定会背负不能替代的现在以及不能改变的明天
就像拥抱这一切在安详地笑着你
我会带着你的内心一起步行

我想在这个苍月下把回忆传递给你
请时间停止并保留这份回忆之光吧
如果在这个世界的时之尽头能与你再遇
一定能回到那个月亮下二人共度的时光

8 ここはパラダイス

作曲 田中公平
演唱 内田直哉/麻生かほ里/本名阳子

Come on Singing! Come on Dancing!
Night and day!
すべてを忘れて
Come on Singing! Come on Dancing!
Night and day!
ここはパラダイス

シルクのドレスに 悲しみを隠して
なら今宵歌をよろこび しんじしょうくじょうのみなさまへ
明日の元气を 胸いっぱいに抱き缔めて
虹色の云を届けよ
はじめよう Now let's start
さぁ拍手 Just sing a song
たいまでんの响かそう
はさうしても 失言うしっても
いるじゃないか またやり直そう
今夜はあなたが主役だ 梦见る子供の瞳で
自由翼を广げよ
世界の恋人
ドラックの电灯を
光辉いて
ここはパラダイス

Come on Singing! Come on Dancing!
Night and day!
すべてを忘れて
Come on Singing! Come on Dancing!
Night and day!
ここはパラダイス

Now let's start
Just sing a song

真赤な宇宙で 伪りを隠して
なら爱の音を激しく
いろんな人生があるわ
二人は 上にも そしてぎゃくせきのなかにも
その梦のすべて辉く
乐しもう Now let's start
心から Just sing a song
たいまでんのも飞び越えて
一人じゃない 绝望を救うな
ここは剧场 みんなを包む
いつでもあなたを见てます
その素敌な笑颜をください
それは私の幸せ
世界の恋人
ドラックの电灯を
光辉いて
ここはパラダイス

Come on Singing! Come on Dancing!
Night and day!
すべてを忘れて
Come on Singing! Come on Dancing!
Night and day!
ここはパラダイス
Come on Singing! Come on Dancing!
Night and day!
心の翼を また辉かせて
さぁ梦をNight and day!

Come on Singing! Come on Dancing!
Night and day!
忘记一切吧!
Come on Singing! Come on Dancing!
Night and day!
这里是乐园

银色的裙子隐藏了所有悲伤
那希望今晚的歌曲能让你忘掉一切得到快乐
明天的精神就用胸怀把其紧抱
然后送到彩云处
让我们开始吧 Now let's start
来拍拍手吧 Just sing a song
让响声震遍天
就算嗓子沙哑了
只要重新再来就好
今晚你才是主角 在充满幻想的孩子眼中
展翅高飞吧
世界的恋人们
卡车的车灯
光芒四射
这里是乐园

Come on Singing! Come on Dancing!
Night and day!
忘记一切吧!
Come on Singing! Come on Dancing!
Night and day!
这里是乐园

在红色的宇宙中隐藏着虚伪
只要让爱的声音响起
就能得到更丰富的人生
两个人也能在逆境中扭转
把梦想点燃
享受这一切吧 Now let's start
发自内心 Just sing a song
越过所有难题



并非一个人拯救绝望
这里是舞台 能包容一切
而且会一直照料着你
请给我们最真挚的笑容
你才是我们的幸福
世界的恋人们
卡车的车灯
光芒四射
这里是乐园

Come on Singing! Come on Dancing!
Night and day!
忘记一切吧!
Come on Singing! Come on Dancing!
Night and day!
这里是乐园
Come on Singing! Come on Dancing!
Night and day!
心中的翅膀依然在闪亮
把你的梦想 Night and day!

9 悲しみのキズ

作曲 山口宽雄
演唱 北出菜奈



いつまでも感じてたこの想いだけ
户惑うだけじゃ何も始まりはしない

时を告げる光の雨をそっと眺める瞳を闭じた
梦の中で写る景色は迷いから觉めたら明日に変わる
暖める力をなくした心にも守りたいと叫ぶ声も今はきっと
眠れないこの夜はあなたを想う
素直に伝えてもいいずっと隠し切れないよ
いつまでも感じてたこの想いだけ
户惑うことばかりじゃ何も始まりはしない

胸に残る远い记忆は痛みからさめたら思い出になる
たどり着く场所さえ见えない心でも
届けたいと愿う鼓动だけはきっと
忘れないこの夜にあなたを想う
すべてをぶつけてもいい押さえ切れないよ
どこまでも信じてたこの想いだけ

ためらう事ばかりじゃ何も始まりはしない

忘れないこの夜にあなたを想う
すべてをぶつけてもいい押さえ切れないよ
眠れないこの夜はあなたを想う
素直に伝えてもいいずっと隠し切れないよ
いつまでも感じてたこの想いだけ
户惑うことばかりじゃ何も始まりはしない

只有这份能随时感受的回忆
才不会让自己陷入困惑

告诉时间在光之雨中悄悄地闭上了眼睛
在梦中映射出的景色让人人迷得不觉得已到了明天
就算没有暖和的力量，现在也能以绝叫保护自己
在失眠的今夜想起了你
不要藏着把真实的事情说出来吧
只有这份能随时感受的回忆
才不会让自己陷入于困惑

在脑海中想起了远处那份痛苦的回忆
就算内心已看不到依靠的地方

但这份不能到达的心情定能鼓动自己
难忘的今夜想起了你
就算被一切事情给押倒也不言败
只要有这份相信任何人的思想
踌躇的事情便不会发生

难忘的今夜想起了你
就算被一切事情给押倒也不言败
在失眠的今夜想起了你
不要藏着把真实的事情说出来吧
只有这份能随时感受的回忆
才不会让自己陷入于困惑

10 永远の花

作曲 鹈岛仁文
演唱 米仓千寻

笑き夸れ爱よ悲しみの扉を开いて
与えられたこの印は君への证 守りたいから

生きる意味を探していたあの时仆は
君を知り心は同じ光を见つめていた
はるか远くでめぐり合ったそれが宿命ならばともに信じ生きよう
笑き夸れ爱よ悲しみの扉を开いて
与えられたこの印は君への证 守りたいから

たかがために流す泪は海より深く
痛みと孤独をやさしくそっと抱いてくれた
伤つきここへたどり着いた
それも宿命ならばすべて受け止めよう
呼び觉ませ爱よ悲しみの锁解き放て
愿わくばただ旅路の果てに幸せを 梦のしじまへ

时は流れいつか形を変えてゆく
されど君を想う心は永久の花
笑き夸れ爱よ悲しみの扉を开いて
愿わくばただ旅路の果てに幸せを
笑き夸れ爱よ悲しみの扉を开いて
与えられたこの印は君への证 守りたいから

那份在哭笑中的爱情打开了悲伤之门
因为我想保护这个被授予的印证

那时还在寻找生存意义的我
在认识你的同时看到希望之光
我相信这是从远古开始便被赐予的宿命
那份在哭笑中的爱情打开了悲伤的门扉
因为我想保护这个被授予的印证

流下的泪水比海还要深
温柔很快拥抱了孤独与痛苦
伤痛也到了尽头
如果那是宿命就把这一切阻止吧
这份唤醒的爱情把悲伤之锁解开吧
但愿这个旅程的终结是幸福的梦

时间流逝让形态变化
对你的思念成为了永久的花

那份哭笑中的爱情
打开了悲伤的门扉
但愿这个旅程的终结是幸福的梦
打开了悲伤的门扉
因为我想保护这个被授予的印证



11 Cross

作曲／演唱 米仓千寻

ねぇ、どんなに远くても同じ空を见上げればきっと
いつかあなたに出会えると信じていた
瞳で触れ合うたび 二人を近づけてく
言叶よりもずっと大切なこと 想いがひとつになる
はるか远い辉き广い世界でただ一人の
あなたと巡り合い ともに生きるための道しるべだった
心から今誓うあなたへの爱 千年先も消えない

ねぇ、ずっと忘れないで互いに步いてきたその日日を
泪も伤迹も二人なら抱いてゆける
心が重なるたび 私を勇气付ける
温もりをいつか约束にして未来がひとつになる
永远より深く 爱する想い空に描いて
时が过ぎてもう一度 二人で会うための道しるべだから
大切なこのときを胸に刻んで精一杯生きてゆこう

数え切れない出会いの中で导かれた运命を
この奇迹を抱きしめながら千年先も一绪に
CROSS MY HEART
はるか远い辉き广い世界でただ一人のあなたと巡り合い
ともに生きるための道しるべだった
心から今誓うあなたへの爱 千年先も消えない

いつまでもいつまでも星に愿いを
心から今誓うあなたへの爱 千年先も消えない



不管多么遥远，我坚信只要仰望相同的天空肯定会再次见面
每次双眼对望时 都感觉二人的距离拉近
回忆也是一个比语言更重要的东西
在远处闪耀的只有一个人的广阔世界
只希望能与你一起寻找生存的道路
我发誓对你的爱在一千年后也不会消逝

请不要忘记那些一起散步的日子
就算是眼泪和伤痕也一起承担
每当心情不好都会给予我勇气
那些温馨的约定为在未来成为一体
绘画出比永远还要深的爱情天空
就算时间已过也会再次建造出两人再会的道路
为了重要的时刻一定要努力活下去

在数不尽的相遇中引导了命运的去向
有这份奇迹的照料一定在千年后再遇 CROSS MY HEART
在远处那光辉的世界中也要与你一起巡行
一起寻找生存的道路
我发誓对你的爱在一千年后也不会消逝

不断地向夜星许愿
我发誓对你的爱在一千年后也不会消逝

12 as time goes by ～仆等は忘れない～

作曲 なるけみちこ
演唱 麻生かほ里

いつしか时が流れすぎて
また逢える日を想うと
あきれたように名前を呼ぶ
あの声がきっと闻こえる
あれから何年も经ったのに
变わらないなんて言うんだろう
そしたら大人びた背中で
笑ってみせるつもり
谁もが气づかないうちに
幼いまなざしを失くし
见えない速度で进む未来に
迷うときもあるけど
仆らは忘れない
あのとき受け取った
ふくらみ始めてる梦をずっと
支えていたいから
仆は大人になる
そのために大人になる
逢えない人を想い
泣きたい夜もある
震える发をなでていく风に
そっと振り返れば
怀かしい声が
きざまる言叶の先
烧け果てた荒野に
新しい道が见えた

或许时间会流逝
只要想起我们相遇的那天
就会不自然地呼唤你的名字
一定能听到那个声音
尽管已经经过了几年
你一定会说没有变化吧
你还想伏在大人的被重
微笑着吗
在没有人察觉之下
幼气已经消失了
以告诉涌现的未来
尽管会产生不少迷惑
但我们也不会忘记
那个时候接受的一切
会在梦境中继续膨胀
当能够背负起时
我们已经成为了大人
也因此成为了大人
对不能见面的人的思念
会成为这个哭泣的夜晚
在风中颤抖的发丝
很快就会吹回来
那张难忘的声线
变成了所有语言的后缀
在燃烧殆尽的荒野上
能看到崭新的道路



13 蓝色巴乔

作曲／作词 卢晓旭

Forever My Robert
Forever Blue blue Hero
地中海湛蓝的眼神中
我看到最美丽的忧伤
那是传奇延续的力量
那是超越痛苦的信仰
也许是命运的磨砺与恩赏
如今却都要成过往
Forever My Robert
Forever Blue blue Hero(×2)

终究我们都会成长
我还会想起那片海洋
王子带走了快乐的时光
神话的光芒却永远在闪亮
激情和悲情都已成沧桑
回忆和荣耀将永远绽放
Forever My Robert
Forever Blue blue Hero(×4)

也许总有些遗憾
和永远都无法实现的梦想
青春的火焰和生命的
精彩将永远留在心上
Forever My Robert
Forever Blue blue Hero
Forever My Robert
Forever Blue blue Hero
你告诉我该如何成长
你告诉我该如何坚强
我已学会该如何成长
我已学会该如何坚强

这首歌是北京的《WE》狂热玩家，音乐人卢晓旭的一首《BLUE BAGGIO》，这首优美动听的原创歌曲带给许多喜欢《WE》和R.巴乔的人新的感动，现在我们也将这首歌收录在本期的CD当中，这样大家就可以随时随地欣赏这首好听的歌了！

14 翅膀

作曲／作词 冯蔚Alfred
演唱 丛山&张蓓蓓
混音／和声 抱风揍雨

沉默不语 街灯冷寂
展开翅膀 没有了呼吸
冰冷橱窗冰冷的烛光
你的微笑刻在心里

不知何时流星划过天际
许下心愿就在这个夜里
用我的身体 温暖你的回忆
告诉自己 不再有崎岖

明明没有下雨 为什么心却在哭泣
什么时候才是黎明

我没有翅膀 你却没有呼吸
在短暂生命里 要享受自由的空气
就算我没办法 飞去到你的身边
天堂里 想念你
别忘记你一定鼓起勇气

不知何时流星划过天际
许下心愿就在这个夜里
用我的声音 穿透绝望的墙壁
告诉自己 不再有叹息

明明没有下雨 为什么心却在哭泣
什么时候才是黎明

我没有翅膀 你没有了呼吸
在短暂生命里 要享受自由的空气
就算我没办法 飞去到你的身边
天堂里 想念你 别忘记我们拥有的回忆

我没有翅膀 你没有了呼吸
短暂生命里 阳光撒满了大地
就算我没办法 飞去到你的身边
天堂里 想念你 珍惜生命快乐的意义

即使无法飞翔 祝福你

黎明破晓前的海边，我独自一人，手里半截香烟被海风吹得近乎熄灭，远方的天边已经微微有些泛红，天快亮了……
我不是第一次一个人在这个时间来到这个熟悉的海滩上，每次，我都会在这里找寻属于我的特别的情感，而这一次，我心里却充斥着一种对朋友的思念。
沉闷的下午，还是在那个沉闷的办公室，我得知了一个已经晚到了接近一个月的消息，CGP的美工小家伙皮皮因为病魔离开了人世。有一种非常特别的自责的感觉。我想起了一个人，他的名字叫李可文。我很感性吗？我不知道，我只知道，含着泪，我写完了一段歌词。
和李可文并不相识，但是我用过他写的模拟器，他是一个优秀的模拟器作者。
和皮皮却认识，虽然没经常聊过，但是我知道他是一个用心在追梦的17岁少年，一个喜欢和美术打交道并为了自己所喜爱的游戏而奋斗的小家伙。
然而现在，他们都不再同我们在这个每天都充满着阳光和清新空气的世界里一同朝着梦想而前进，而是在遥远的天国默默地看着我们。
我是一个凡人，叹息的墙壁我没有办法冲破，但是我相信音乐是有灵性的，或许他能够代表我最真实的情感，将他们传递到我没有办法亲口传达我信息的朋友那里。
清晨的海风吹拂着我，这是一种幸福的感觉，我真的好想自己能够飞起来。
可惜，我没有翅膀……
DEMO做出来了，自己唱了一次，发给了远在上海的好朋友蓓蓓，一个下午的时间，蓓蓓录了这首歌的第一个版本，后来我把这个版本的歌发给了我一个非常欣赏的小弟：丛山。我告诉他，我真的很希望能够听到用他和蓓蓓的声音一起来演绎的这首歌。
经历了大概一个多月的时间，也真的麻烦了好多好多的朋友，JK，抱风揍雨，大家都在不同的城市，但是却因为这首歌联系在了一起，因为他们告诉我，这首歌，让他们产生了共鸣。
很久没有写过什么东西了，但是我却真的用心记录下了这段曲，这段词，音乐就是我的翅膀，带去我们所有人的思念……

2005.5.22 于广州

CD2 块之魂

1 ナナナン块(From《块魂》)

这首以单人哼调的演唱方式演绎的短暂歌曲给人印象十分深刻，在初代的教学关卡和新作的读取记录画面中都是以这首作品为背景音乐，而且仅凭一人的演绎就能做出动听的效果的确不简单，只能佩服这帮作曲者和演唱者的天份。



2 块オンザロック(From《人见人爱！块魂》)

这首可以说是"《块魂》系列"的代表曲，但两作的歌曲版本不太一样。在《游戏·人》第十一辑中已经为大家送上了前作的版本，这次是新作的版本。作为第一关教学关卡的背景音乐，本作确实能让人笑得手柄也捉不住，强烈推荐给没玩过该系列的读者。

3 LONELY ROLLING STAR(From《块魂》)

以风格比较轻松的电子乐为BGM的歌曲，加上歌手那个比较Sweet的声音，让整首歌曲与游戏的风格融合在一起。其实女声的歌曲在游戏中占的比较比较大，毕竟是一款轻松的游戏啊！整体风格的协调是十分重要的。

阳だまりさんさん　心は晴れ模様
二つの瞳は　ひまわりの种のよう
LONELY ROLLING STAR

かたないかさなりひだまりからまり
一绪にいること绝对必然
でもあなた大事な梦を描く终わるまでは
ずっとそこで待っている
LONELY ROLLING STAR 立ち止まらないでね
LONELY ROLLING STAR さあ前を向いていこう
星空きらきら　金平糖のよう
甘くて切ない　思いがつのるの
抱きしめた想いは　夜空を舞い
急降下してあなたの元へ　届くから
LONELY ROLLING STAR あきらめないでね
LONELY ROLLING STAR たまには电话して
LONELY ROLLING STAR 会いたいよいますぐ
LONELY ROLLING STAR ため息がひとつこぼれる

来月またあの场所で待ち合わせしようか
LONELY ROLLING STAR 立ち止まらないでね
LONELY ROLLING STAR 思い出してよね
LONELY ROLLING STAR 当てられないのね
LONELY ROLLING STAR さあ前を向いていこう

表面沉默寡言　其实内心开朗
一双眼睛就像向日葵的种子那样
LONELY ROLLING STAR

请不要那么快就板着嘴脸不语
我们绝对会在一起的
但在你把那个重要的美梦画出前
我会一直呆着那边
LONELY ROLLING STAR 请不要突然停止
LONELY ROLLING STAR 请继续往前走
夜空的星星在闪耀 就像糖果般甜美
无尽的甘甜会成为记忆的源泉
拥抱的记忆在夜空中飞舞
紧急落下到你的身边
LONELY ROLLING STAR 请不要放弃
LONELY ROLLING STAR 偶尔给你电话
LONELY ROLLING STAR 现在就想见到你
LONELY ROLLING STAR 先喘一口气吧

下个月就到那个地方等待了吧
LONELY ROLLING STAR 请不要突然停止
LONELY ROLLING STAR 请你回忆起来
LONELY ROLLING STAR 请不要随便猜疑
LONELY ROLLING STAR 请继续往前走

4 ベイビーユニバース(From《人见人爱！块魂》)

虽然初代的经典歌曲不少，但总体而言，新作中的背景歌曲却有着更高的含金量。在热血的男声、搞怪的唱法和柔和的女声的比例都配合得十分出色。让玩家在游戏中就算循环听同一首歌曲也不觉得沉闷。

5 Katamari Manbo 块シンドロームmix(From《块魂》)

初听游戏的开头还以为又是一首搞怪的歌曲，但接着便立刻被女声的传统日式唱法立刻改变了印象。歌曲中的传统气氛和流行味道各占了一半比例，主要是有另一位男性偶尔说唱一下，感觉十分有趣。

6 ヒューストン(From《人见人爱！块魂》)

与其说这首是歌曲，还不如说这只是一首以默念的声音+音乐的BGM。不过这种另类的风格在游戏中也拥有不错的效果，慢歌可以协调一下整个游戏的平衡性，至少不应该在一些刺激的关卡中播放柔和的歌曲吧！

7 Overture(From《块魂》)

这首以钢琴演奏的主题音乐十分经典，虽然只有短暂的49秒，但作为一个中转的音乐已经足够了。

8 ケ・セラ・セラ(From《块魂》)

以神秘的舞曲为BGM的歌曲，男声的唱法比较正统，但每次听到这首歌时总是想到了另一个游戏《Pop'n Music》，有机会的把这首歌放上去的话肯定有很好的效果。

9 天使の雨(From《人见人爱！块魂》)

强烈推荐给所有读者听这首歌，可以说新作中的代表作。以苏格兰风琴为BGM，再配合上女声的尖锐声线，让本作的意境十分舒服。音乐和歌声配合得可谓天衣无缝，后段还加快了音乐的节奏。除非你不喜欢听慢歌，不然绝对要仔细品味。

10 さくらいろの季节(From《块魂》)

音乐虽然没有特别出众的地方，但总体感觉也是十分清新的。因为演唱者都是小学生，再配合童声合唱团的附和，自然也让歌曲变得更富童趣。

11 Everlasting Love(From《人见人爱！块魂》)

由于这首歌在新作中首次登场于赛车的关卡中，所以速度感比较强烈。配合电吉他的伴奏，摇滚的味道就提升了起来。

12 块マーチ魂（《块魂》未发表歌曲）

这首歌曲只在初代的OST中发表过，在游戏当中是不能听到的。基本理念是以哇音为BGM，然后配合其他比较搞怪的音乐，形成一首相当有趣的歌曲。

13 块オンザスウィング(From《人见人爱！块魂》)

一首热血的歌曲，在新作中是出现"大象与小鸟"的关卡中，在本关中玩家几乎可以粘起所有世界的著名景点，所以也用了这样的一首比较热血的作品作为背景歌曲。







注：以上图仅作为示例

levelup.cn

主页、新闻专版
游戏（攻略）专题

上线测试喽！

详情请点击

levelup.cn 查看

都来过把总监瘾



对网站的现状指指点点，像网站总监那样指导网站的改进方向，搞出一个真正属于玩家自己的网站，并赢得 levelup 永久保留的网络贡献度！来吧，登陆 levelup.cn，当一回掌舵人！

サクラ大戦V™

～さらば愛しき人よ～

ISBN 7-88499-105-5

